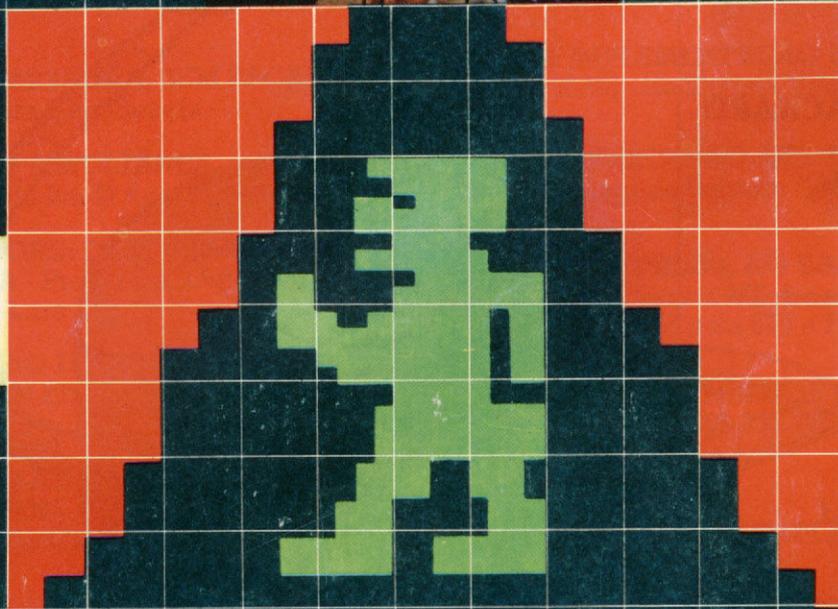


ANO-II - Nº 23 - AGOSTO/83 - Cr\$ 500,00

**MONITOR
ASSEMBLER
NO TK**

Micro Sistemas

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES



RICARDO LEITE

ADVENTURES

JOGOS ANIMADOS

6809,

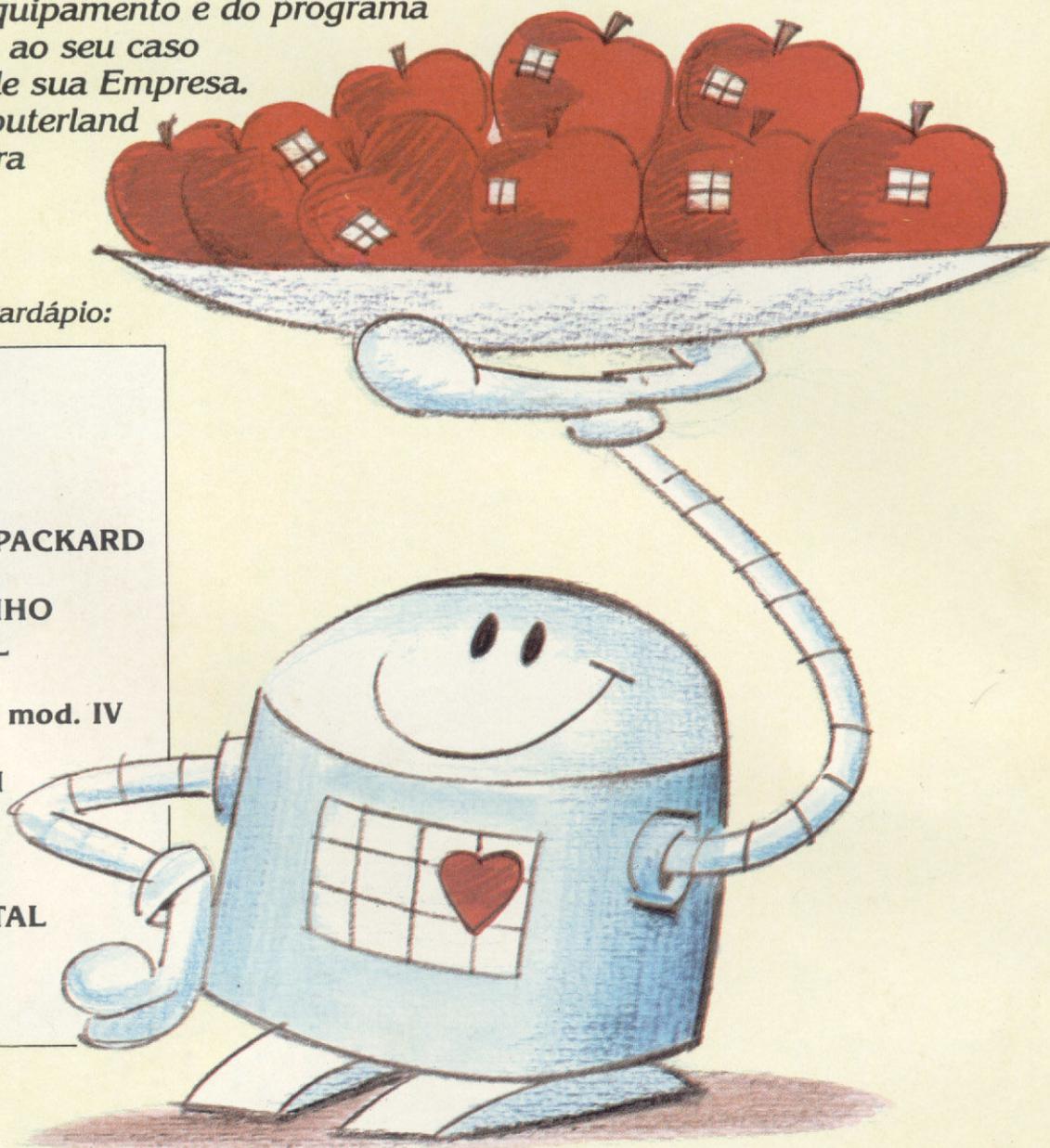
O PROCESSADOR DO TRS-COLOR

Sirva-se.

O importante, numa loja de informática,
é o número de opções que ela oferece.
É a equipe técnica de que dispõe,
para uma orientação segura
na escolha do equipamento e do programa
mais adequados ao seu caso
pessoal, ou ao de sua Empresa.
Por isso a Computerland
é importante para
sua decisão.

Consulte o nosso cardápio:

BRASCOM
DACTRON
DIGITUS
DISMAC
EDISA
HP-HEWLETT PACKARD
JR-SYSDATA
MICRO ENGENHO
MICRODIGITAL
POLYMAX
RÁDIO SHACK mod. IV
SAYFI
UNITRON AP II
ELGIN
ENAC
ELEBRA
GLOBUS DIGITAL
ISA
INSTRUM
SETRA



 **Computerland**

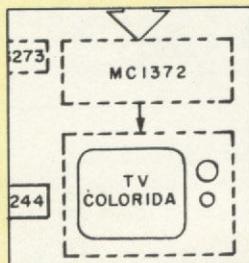
São Paulo - Av. Angélica, 1996
Tels. (011) 258-3954 - 256-3307 - 258-1573 - 231-0259
257-8665 - 256-7035 - 257-9822 e 255-9041 - Telex (011) 36271
Campinas - Av. Barão de Itapura, 917
Tels. (0192) 32-4330 e 31-8498
Rio de Janeiro - Praia do Botafogo, 228, loja 114 - Ed. Argentina
Centro Empresarial Rio
Tel. (021) 551-8942

Abertas até às 22 horas
Estacionamento Próprio

Capa: Ricardo Leite

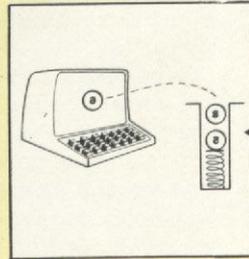
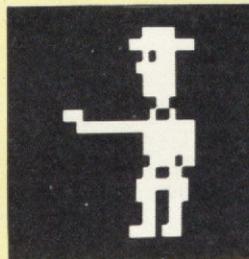
SUMÁRIO

20 A FAMÍLIA 6809 DA MOTOROLA - Com a utilização do microprocessador 6809 e dos integrados 6883, 6847 e 6821, descritos neste artigo de Carlos Eduardo C. T. da Fontoura, é possível construir um micro potente e barato.



48 AVENTURAS NA SELVA - Você é o único sobrevivente de um avião que caiu na selva. Para sair de lá, tem que enfrentar uma série de obstáculos e perigos que desafiarão a sua habilidade e inteligência. Jogo de Renato Degiovani.

34 ANIME-SE... E FAÇA BONS JOGOS EM BASIC - Alguns truques que permitem a qualquer programador desenvolver, em BASIC, jogos surpreendentemente rápidos e complexos. Artigo de Renato Sabbatini.



58 FORTH: UMA LINGUAGEM RÁPIDA E COMPACTA - Dez vezes mais rápida e 40% mais concisa que o BASIC, esta linguagem é ideal para fazer jogos, conforme se pode ver, com exemplos práticos, neste artigo de Antônio Costa.

10 UM MONITOR ASSEMBLER PARA O TK82-C - Programa de José Carlos Niza.

12 VÍDEO-IMPRESSORA, SEM ESCALAS - Programa de Heni Sauaia.

28 TRADUÇÃO SIMULTÂNEA - Programa de Ivo D'Aquino Neto.

30 MASTERWORD: DESCUBRA A PALAVRA - Programa de Rubens Hungria de Lara.

38 OTIMIZAÇÃO DE MEMÓRIA EM ASSEMBLER - Artigo de Elizabeth Simes Chahine.

44 O MUNDO FANTÁSTICO DOS ADVENTURES - Artigo de Fábio Cavalcanti da Cunha.

56 A LOTERIA NA HP-41C - Programa de Ricardo Oliveira Ramos.

64 A IMPLEMENTAÇÃO DA COR - Artigo de Thelma Vanderlinde.

68 CONHECENDO MELHOR AS STRINGS - Artigo de Roberto Quito de Sant'Anna.

70 O SOFTWARE NO BRASIL - Reportagem sobre o seminário promovido pela SEI e PUC-RJ.

74 ORGANIZE MELHOR SEUS PROGRAMAS EM FITA - Programa de Newton Braga Jr.

80 CURSO DE ASSEMBLER - VII

SEÇÕES

4 EDITORIAL

6 CARTAS

8 XADREZ

14 CURSOS

16 CONVERSÃO

18 BITS

42 EQUIPAMENTOS:
CD-6809

46 EQUIPAMENTOS:
COLOR 64

54 LIVROS

66 MENSAGEM DE ERRO

76 DICAS

78 CLASSIFICADOS
E CLUBES

86 LOJAS: CEI/SERVIMEC



editorial

• Estávamos um dia conversando, aqui na redação, sobre jogos de estilo 'Adventures'. Particularmente eles me deixam algo angustiada, porém conheço pessoas literalmente viciadas nesse passatempo.

Mesmo considerando-se a agonia de não conseguir achar uma saída para suas situações embaraçosas, esse tipo de jogo é, sem dúvida, fascinante enquanto exercício mental. Primeiramente porque a maioria deles, apesar da ausência de movimento ou outros recursos mais sofisticados de animação, permite que o jogador efetivamente se "sinta" vivendo a situação proposta. Assim, longas tardes de domingo podem transformar-se em aventuras envolventes, e ao jogador é transferida a responsabilidade de encontrar saídas para um castelo mal assombrado ou um asilo de loucos.

Um outro desafio trazido por esses jogos, sob o ponto de vista de um exercício do raciocínio, é justamente o "achar a saída". O que acontece é que, por maior que seja nossa abstração, será sempre difícil para o jogador vivenciar a situação através de

sentidos indiretos. Não é você quem vê, pega os objetos ou executa as ações. Você somente comanda a máquina; e isto pode distanciar-lo de saídas que, embora sejam na maior parte das vezes óbvias, não serão percebidas.

Certamente os 'Adventures' estimulam bastante o raciocínio. É evidente ainda que cada vez mais esse tipo de jogo torna-se popular no Brasil. E uma terceira evidência: diversos desses jogos comercializados aqui são em inglês. Outros foram traduzidos.

• Existe aí uma questão bem clara. Além de ser praticamente impossível um controle rígido sobre a comercialização desse software (de lazer, (re)produzido em quantidade), a execução desse tipo de controle tornaria sem efeito a principal vantagem advinda do fato de termos aqui produtos nacionais compatíveis com equipamentos estrangeiros: quantidade e qualidade de software.

Porém, a tradução de um jogo de Adventure envolve mais do que uma mera troca de palavras. Além dos problemas trazidos pelas diferentes es-

truturas das línguas, as próprias situações poderiam ser melhor "encaixadas" dentro do nosso contexto.

Assim surgiu a idéia de encomendarmos um 'Adventure Tupiniquim', o Aventuras na Selva, que publicamos neste número, para rodar em equipamentos da linha Sinclair.

• Para esses leitores ainda, MS publica um monitor Assembler que, esperamos, já vai dar para quebrar o galho. O pessoal que trabalha com a linha TRS-80 pode, de posse do compilador Forth apresentado em MS n.º 22, aprender mais sobre esta linguagem.

E MS apresenta também dois equipamentos recém-lançados que são compatíveis com o TRS Color Computer, utilizando o processador 6809, da Motorola, também enfocado com precisão neste número.

Alda Campos

Editor/Diretor Responsável:
Alda Surerus Campos

REDAÇÃO:
Denise Pragana
Edna Araripe
Graça Santos
Marta da Glória Esperança
Paulo Henrique de Noronha
Ricardo Inojosa
Stela Lachtermacher

Assessoria Técnica:
Luiz Antonio Pereira
Newton Duarte Braga Jr.
Orson Vberckel Galvão
Renato Degiovani

Colaboradores: Amaury Moraes Jr., Antonio Costa Pereira, Arnaldo Milstein Meffano, Cláudio Curotto, Ivo D'Aquino Neto, Jôneseo Carneiro de Azevedo, Liane Tarouco, Luciano Nilo de Andrade, Marcel Tarrisse da Fontoura, Renato Sabbatini, Roberto Quito de Sant'Anna.

Supervisão Gráfica: Lázaro Santos

Diagramação: Silvio Sola

Arte Final: Vicente de Castro

Fotografia: Carlão Limeira, Mônica Leme, Nelson Jurno

Ilustrações: Hubert, Ricardo Leite, Willy, Gustavo Mendes

Gerente Administrativo: Cláudia Lara Campos

ADMINISTRAÇÃO: Márcia Padovan de Moraes, Wilma Ferreira Cavalcanti, Maria de Lourdes, Elizabeth Lopes dos Santos, Tânia Cévelo Gonçalves.

PUBLICIDADE
São Paulo:
Natal Calina
Al. Gabriel Monteiro da Silva, 1229 - Jardim Paulistano - CEP 01441 - Tel.: (011) 280-4144

Rio de Janeiro:
Marcus Vinicius da Cunha Valverde
Rua Visconde Silva, 25 - Botafogo - CEP 22281 - Tels.: (021) 266.0339, 286.1797 e 266.5703

CIRCULAÇÃO E ASSINATURAS:
Marcos dos Passos Neves (RJ)
Dilma Menezes da Silva (RJ)
Maria Izilda Guastaferrro (SP)

DISTRIBUIÇÃO:
A. S. Motta - Imp. Ltda.
Tels.: (021) 252.1226 e 263.1560 - RJ (011) 228.5076 - SP

Composição:
Gazeta Mercantil S.A.

Fotolito:
Organizações Beni Ltda.

Impressão e Acabamento:
Cia. Lithográfica Ypiranga S.A.

Assinaturas:
No país: 1 ano - Cr\$ 5.000,00

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidades comerciais ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentários ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.



MICRO SISTEMAS é uma publicação mensal da



Análise, Teleprocessamento e Informática Editora Ltda.

Diretor Presidente:
Alvaro Teixeira Assumpção

Diretor Vice-Presidente:
Alda Surerus Campos

Diretor:
Roberto Rocha Souza Sobrinho

Endereços:
Al. Gabriel Monteiro da Silva, 1229 - Jardim Paulistano - São Paulo - SP - CEP 01441 - Tel.: (011) 280.4144
Rua Visconde Silva, 25 - Botafogo - Rio de Janeiro - RJ - CEP 22281 - Tels.: 266-5703, 246-3839, 286-1797, 266-0339.

Agora é só apertar o botão!

KITSIS

O kit de sistemas mais acessível do mercado!

PREÇO AO CONSUMIDOR TABELADO PARA TODO O PAÍS - Cr\$ 150.000,00

O KITSIS é composto de 5 sistemas, gravados em disketes, compatíveis com a linha Apple:

- Contabilidade
- Controle de estoque
- Contas a pagar
- Contas a receber
- Mala direta / Agenda

Personalizamos sistemas para a necessidade específica de cada empresa.

ACOMPANHA PASTA ARQUIVO COM MANUAL DE INSTRUÇÕES.

A partir de setembro, estaremos trabalhando também, com sistemas compatíveis com a linha TRS-80.

TEMOS FITAS MICROPLAY
PARA TK DA MICRODIGITAL
E CP-200 DA PROLÓGICA.

BRINDE
GRÁTIS!

Cerca de 200 jogos,
já incluídos nos disquetes.

Venda somente para revendedores.

Cadastre sua loja, para receber catálogo e visita do representante, pelo fone: (0512) 22.9782 ou envie o cupom de cadastro para KITSIS — Rua Mostardeiro, 291 - conj. 404 Porto Alegre - RS CEP 90.000

KITSIS
CUPOM PARA CADASTRO

NOME DA LOJA _____

ENDEREÇO _____

TELÉFONE _____ CEP _____ CIDADE _____ ESTADO _____

cartas

O sorteado deste mês, que receberá gratuitamente uma assinatura de um ano de MICRO SISTEMAS, é Cícero A. de T. V. Jr., de São Paulo.

NOVOS MODELOS

Penso em adquirir um DGT-100 e recorro à esta genial revista para esclarecer algumas dúvidas:

a) Existe alguma diferença — em hardware ou software — entre os primeiros modelos e os atuais DGTs? Se existe, qual? Em que afetam ao sistema?
b) É verdade a existência de interface para alta resolução gráfica e cores? Se é verdade, qual o preço? Onde conseguiu-la?

c) Existe assistência técnica para o DGT em São Paulo?
Alexandre Nadalutti
São Bernardo do Campo — SP

Remetemos as suas perguntas para a Digitus, Alexandre, que nos respondeu: "A diferença que existe entre os pequenos modelos e os atuais é a colocação interna do circuito 500 e a gravação das EPROMs, para funcionamento do mesmo.

A interface para alta resolução gráfica e cores está em fase de lançamento; e a assistência técnica autorizada em São Paulo é na M. S. Indústria Eletrônica, Rua Dr. Astolfo Araújo, 521, tel. (011) 549-9223 e 549-9022".
Digitus Ind. Com. e Serv. de Eletrônica Ltda.
Belo Horizonte — MG

APELO

Mando-lhes esta para que seja publicado meu apelo aos fabricantes de terminais de digitação, consoles, máquinas de escrever elétricas, calculadoras de escritório, máquinas de somar e demais tipos de máquinas com teclado e que tenham sistema de alarme sonoro (audível).

Acontece que aqui em Campinas existem muitas instituições que lidam com deficientes físicos e dentre eles, a maioria é de deficientes visuais e auditivos. Eu colaboro como posso dando curso de digitação para alguns deficien-

tes auditivos, inclusive o primeiro que treinei foi uma moça que hoje ensina a outros como ela, e que se destaca como a melhor digitadora num quadro de 40 na empresa em que trabalha.

Notei que os deficientes físicos se dão muito bem com este tipo de serviço por depender de certa dose de concentração e atenção, o que lhes é peculiar devido à falta de audição que lhes impede a perda de atenção provocada por barulho.

Contudo, ocorre também que necessitam muito olhar várias vezes para o visor ou papel da máquina para que vejam se não erraram nada, pois não ouvem o alarme sonoro dos erros.

Assim, peço encarecidamente aos fabricantes destes equipamentos que adaptem às suas máquinas um sistema de alarme visual.

Por exemplo, seria muito simples adaptarem na mesma ligação do alarme sonoro, um alarme visual que tivesse uma pequena luz no canto inferior esquerdo das máquinas de escrever elétricas, consoles etc. Não alterará em quase nada o custo dos equipamentos, mas será de grande ajuda para os que precisam "ouvir com os olhos".

Queria também agradecer a Itautec por ter criado um terminal em Braile para programadores cegos.
Cícero A. de T. V. Jr.
Campinas — SP

MS AGRADECE

Somos um pequeno grupo de microfanáticos que tem acompanhado o início e o desenvolvimento da MICRO SISTEMAS desde seus primeiros números. Queremos parabenizar toda a equipe que tão brilhantemente tem nos brindado todos os meses com artigos interessantes e esclarecedores, num esforço pioneiro diante do incipiente campo da microinformática no Brasil.
Marco Natali
São Paulo — SP

Sou leitor de MICRO SISTEMAS desde o número 11, e gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho que realizam, prestando grande ajuda aos usuários de microcomputadores e calculadoras programáveis.
Carlos Alejandro G. Cárdenas
Rio de Janeiro — RJ

Só fiquei sabendo da existência da revista no começo do mês de março, através de meus colegas, mas inicialmente não me interessei muito pela revista. Mais tarde comecei a ter interesse por ela, mas apenas pelos progra-

mas que serviam para a HP-41CV, pois tenho uma.

Mas agora a revista tem me prestado grande ajuda em meus estudos, principalmente na edição de abril, com o artigo "As Linguagens de Programação". Daqui em diante pretendo colecioná-la e, na medida do possível, obter os números atrasados.

Espero que continuem com este maravilhoso trabalho desenvolvido por esta equipe que faz de MICRO SISTEMAS uma revista de alto nível.
Domingues Jimenez Bellini
São Paulo — SP

USUÁRIO DO NE-Z8000

Parabéns por sua revista, cuja notável evolução e destacada atenção para com os leitores a tem distinguido e abrilhantado no mercado de revistas dirigidas.

Possuidor de um micro NE-Z8000, da Prológica, tenho constatado, com algum pesar, que a empresa não mais vem destinando a mesma atenção a este item de sua linha. Diria mesmo que ele foi abandonado pelo fabricante.

Penso que outros possuidores, assim como eu, viriam a sentir-se gratificados se a empresa aceitasse (como parte do pagamento) os micros, avaliados de forma justa, na compra de outros computadores que disponham de mais recursos.

Tendo confiança na prestigiada imagem que a empresa tem demonstrado zelo em manter, julgo mesmo que ela já esteja a pensar em algo semelhante. Se assim for, restar-me-á comunicar, com satisfação, a notícia a amigos também possuidores do NE-Z8000.

José Luis Neves
São Paulo — SP

Agradecemos os elogios, José Luis. Mandamos as suas indagações para a Prológica, que nos enviou a seguinte resposta:

"Inicialmente queremos salientar que o produto (NE-Z8000) foi oficialmente retirado de linha, motivo pelo qual a empresa não aplica mais recurso em promoção e propaganda.

Todavia nossa rede de assistência técnica continua operando normalmente, com estoques regulares de peças e componentes, no sentido de não desamparar os clientes de produtos que saem da linha.

Quanto à possibilidade de a Prológica aceitar um micro usado como parte de pagamento na compra de um modelo mais recente, está fora de cogitação, pois a Prológica não comercializa diretamente computadores pes-

soais. Conta, isto sim, com uma ampla estrutura de distribuição via lojas especializadas, magazines e outros meios de distribuição.

Temos a intenção de fomentar junto aos revendedores a idéia de compra de produtos usados como parte de pagamento na aquisição de produtos novos. Todavia a nossa participação é indireta e a decisão final ficará por conta da rede de revenda. Somos pois partidários da idéia, mas não de operacionalizá-la através da Prológica.

Posso adiantar também que temos planos de lançar uma "Revista do Proprietário", com o objetivo específico de levar soluções a todos os tipos de problemas (software aplicativo, troca de correspondência etc.), inclusive este. J. P. Bittencourt
Gerente de Marketing da Prológica

SUGESTÕES

Gostaria de sugerir que quando MS apresentasse programas, editasse também seus diagramas de bloco e fluxogramas, pois na minha opinião ajudaria aos novos programadores que não dominam muito o BASIC.

Antonio Marcelo Otaviano
São Bernardo do Campo - SP

Muito interessante as explicações dadas pelo companheiro Rudolf Horner Jr. (MS nº 20) no que se refere à colocação de som nos micros. Como estou procurando entender melhor esse processo de incrementação sonora em micros, gostaria de saber se é possível vocês publicarem um trabalho similar voltado para o grupo do TRS-80 Modelo III, mais especificamente para o CP-500 da Prológica.

Carlos Eduardo Menezes
Cachoeiro de Itapemirim - ES

Conheci esta revista no nº 17 (Fevereiro de 83), e já tornei-me seu leitor assíduo, pois nela encontro todo o material que preciso para atualizar-me neste novo mundo que é a Informática.

Mas, às vezes, encontro dificuldades devido aos termos técnicos de Informática e Eletrônica que desconheço. Por esta razão sugiro a publicação de um Dicionário de Informática e Eletrônica.

Gelson T. Moreira
São Paulo-SP

Tendo observado na seção "cartas" de MICRO SISTEMAS, desde os seus primeiros números, a publicação so-

mente de cartas elogiosas à revista, e receiosos que a glória possa subir-lhes à cabeça, tomamos a iniciativa de enviar-lhes alguns tópicos que consideramos negativos, na espera que sejam devidamente analisados:

1º - Causou-nos estranheza a entrevista do Sr. Tomas Kovari, no nº 15 de MS pelo fato de que o referido senhor diz claramente que o produto de sua empresa (Microdigital), tem o uso voltado para usuários incompetentes: "Acho que não adianta muito ter um teclado de alta velocidade porque a maioria do pessoal não sabe nem bater a máquina". Perguntamos: e a minoria que sabe como é que fica?

2º - É uma pena a revista gastar páginas que julgamos valiosas, com programas para "Cálculo da área de um triângulo"; "Previsão da data de parto provável para bovinos"; "Como proteger seu programa"; e outros que tais.

3º - Achamos que uma revista que se diz voltada para "Microcomputadores", dedique quase que sua totalidade para "Calculadores de Bolso".

4º - O volume de publicidade inserida na revista entre os artigos parece-nos algo exagerado.

5º - Dos programas até hoje apresentados na revista, poucos são os que fogem ao entusiasmo inicial de alguns programadores (...).

Getúlio Zepelin e João Lamorata
São Paulo-SP

Conheço a MICRO SISTEMAS desde a Feira de Utilidades Domésticas (realizada em 1982). Ela tem ótima aceitação no meio estudantil e mais ainda na Indústria de um modo geral. Tenho lido algumas revistas americanas e todas as MICRO SISTEMAS até hoje publicadas, mas acho que MS deveria se preocupar mais com a apresentação do computador de modo a englobar os métodos mais usados em linguagens de programação, e dar também as aplicações dos vários métodos, e ainda os sistemas de acoplamento do computador à máquinas nas indústrias de automação e controles eletro-eletrônicos.

Poderiam também abrir uma página para a publicação de novas idéias e pequenas adaptações que são feitas nas indústrias, como circuitos simples, criados pelos leitores quando se vêm em apuros para substituir peças que não existem no Brasil.

José Elói Gaspar
São Paulo - SP

Envie suas sugestões para MICRO SISTEMAS. Elas serão anotadas em nossa pauta e procuraremos, na medida do possível, viabilizá-las.

TK-82 TK-85 CP-200



Comerciais, financeiros,
científicos e games como:

- Fórmula I
- Em busca do tesouro
- Simulador de voo
- Microcalc
- Invasão cósmica
- Controle de estoque
- Las Vegas
- Viga continua e muitos outros

Cartucho Atari

Aplicativos p/CP-500, Digitus e Polimax

Distribuição exclusiva de programas das
marcas MICROLINE, INFINITUS e SUPERSOFT

PEÇA CATÁLOGO GRÁTIS



DIGITAL

o endereço dos microcomputadores

Rua da Conceição, 377/383
Fone: (0512) 24-1411
90000 - Porto Alegre - RS

MICRO-KIT
LOJA
MICRO-KIT
TUDO SOBRE MICROCOMPUTADOR

1º ANIVERSÁRIO
PARABÊNS
Venha a nossa
loja e fale com
quem entende!
CURSOS

Basic p/adultos e crianças, com método próprio comprovadamente eficiente; Professores c/mestrado em ENGENHARIA DE SISTEMAS; mais de 20 cursos aplicados. Turmas pequenas aulas práticas com MICROCOMPUTADOR.

VENDA DE MICROCOMPUTADOR
Unitron AP II, Digitus, TK e CP 200.
Financiamento em até 24 meses.

PROGRAMAS
Comerciais e Jogos p/ APPLE, Unitron, Polymax, Digitus TK e CP200.

SUPRIMENTOS
Disquetes, Caixa p/ Disquetes, Formulários Contínuos etc.

VENDA DE LIVROS E REVISTAS
Despachamos para todo o Brasil.

Rua Visconde de Pirajá, 303 S/Loja
210 - Tels. (021) 267-8291 - 521-4638
CEP 22410 - Rio de Janeiro
Rua Visconde de Pirajá, 365 sobreloja
209 - Ipanema

Enxadrista experiente, Luciano Nilo de Andrade já escreveu para os jornais "Correio da Manhã", "Data News" e "Última Hora" e para a revista "Fatos & Fotos". Luciano é economista, trabalhando no Ministério da Fazenda, no Rio de Janeiro. As opiniões e comentários de Luciano Nilo de Andrade, bem como as últimas novidades do Xadrez jogado por computadores, estarão sempre presentes em MICRO SISTEMAS.



Xadrez no micro TK 82-C

O TK82-C, microcomputador de múltiplas finalidades fabricado no Brasil, também é capaz de jogar Xadrez satisfatoriamente com jogadores não exigentes, através de seus programas **TKADREZ I** e **II**. Além destes — comercializados pela Microdigital (fabricante dos TKs) sob a marca Microsoft — vários programas de Xadrez são vendidos no exterior para micros compatíveis com o Sinclair ZX81, como é o caso do TK82-C.

Tivemos acesso a um destes programas aqui no Rio. É o **Micro Gen Chess**, da software house inglesa Micro Gen.

Aproveitando a oportunidade, fizemos alguns jogos e problemas entre os três programas para uma avaliação do potencial deste pequeno micro enquanto parceiro enxadrístico.

O **Micro Gen**, alvo de publicidade elogiosa no folheto que o acompanha, mostrou-se inferior ao **TKADREZ II**, tanto no encontro individual como na solução de posições enxadrísticas, a despeito de gastar três vezes mais tempo e ter uma apresentação do tabuleiro e das jogadas no vídeo menos confusa que o programa da Microdigital.

Veja a confirmação disto na partida que apresentamos a seguir.

Micro Gen Chess x TKADREZ II

1 — P4R P4R; 2 — C3BR C3BD; 3 — C3B C3B; 4 — B4B B4B; 5 — C5CR, Um soco no ar... 5 — ...0-0; 6 — P3D P3D; 7 — P3TR D2R; 8 — B3R BxB; 9 — PxB C1R; 10 — P4TR. As brancas parecem estar preparando violento ataque. 10 — ...B2D; 11 — 0-0(?). Continuação muito tímida. Incisivo seria 11 — C5D D1D; 12 — D5T! P3TR; 13 — 0-0-0, com mobilização total. As pretas não poderiam capturar o cavalo porque as peças brancas irromperiam pela coluna da TR. 11 — ...C3B; 12 — D1R C5CD; 13 — D1B B1R; 14 — P3TD C3B; 15 — R2B C5C+; 16 — R3C. As brancas culminam uma série de jogadas despropositadas com R3C. Com 16 — R2R seria possível manter a iniciativa graças ao jogo passivo das pretas. 16 — ...C3B; 17 — C5D CxC; 18 — PxC; bloqueando o bispo. 18 — ...C4T; 19 — D1D P4CD; 20 — B2T T1C; 21 — D2D C2C; 22 — D2B B2D; 23 — P4C P4TD; 24 — PxC CxP; 25 — T1CD P4BR. Finalmente as pretas resolvem atacar. Merece destaque o fato delas não se impressionarem com o cavalo branco em 5CR. 26 — D1R T1T; 27 — D3B. Na lucubração desta jogada as brancas gastaram quase 11 minutos. 27 — ... B1R; 28 — T4C T3B; 29 — T1-1C T2T; 30 — C6R T3C+; 31 — R3T T5C. De repente

as brancas são submetidas a violento ataque, que parecem subestimar. 32 — P3C D3B; 33 — P4D. A troca das torres era necessária para reduzir a tensão. 33 — ...D3C; 34 — CxB(?) TxC+; 35 — R2T D5C; 36 — CxB DxPT mate.

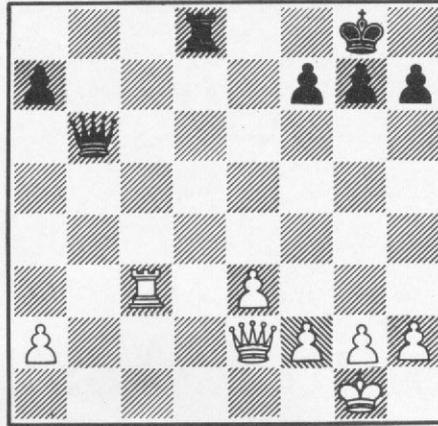
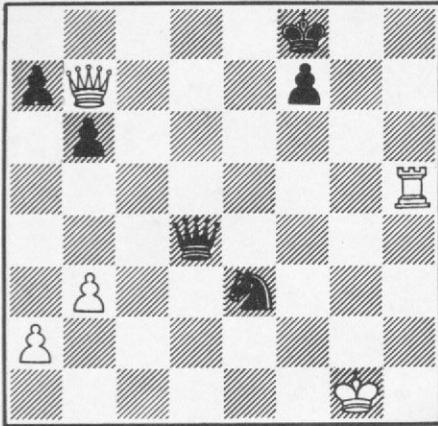
Quando os micros imitam Capablanca

José Raul Capablanca, ex-campeão mundial de Xadrez de 1921 a 1927, foi incontestavelmente um dos mais fortes jogadores de todos os tempos.

Atualmente, numerosos micros de produção recente já repetem o genial cubano no arremate de algumas de suas conhecidas e fáceis combinações. Vejamos dois exemplos em que o **Great Game Machine**, com o programa Steinitz, não teve dificuldades em dar as continuações corretas em poucos minutos. Veja também como os programas **TKADREZ I** e **II** e o **Micro Gen Chess** se comportaram diante dos problemas.

J. R. Capablanca x E. Lasker Havana, 1921 (match)

Depois de 1 min. e 41 seg., o **Great Game Machine** revelou a sequência que leva a mate ou ganho de material para as brancas: 1 — D8C+ R2R; 2 — D5R+, ganhando o cavalo.



Veja os outros programas:

TKADREZ II — Achou a solução no nível 3, após 1 min. e 30 seg. para D8C+ e 48 seg. para D5R+.

Micro Gen — No nível 3 achou D8B+, após 5 min. e 11 seg.. O segundo lance foi, entretanto, B7B+, após 4 min. e 57 seg..

TKADREZ I — No seu nível 3, achou D8B+ em 6 min. e 57 seg.

O. S. Bernstein
x
J. R. Capablanca
Moscou, 4/2/1914

Neste exemplo mais sofisticado, em que ambos os jogadores precisam estar alertas em virtude da vulnerabilidade de suas retaguardas, o **Great Game Machine** gastou 5 min. e 33 seg. para achar a solução (Jogam as pretas). Vejamos os nossos programas:

TKADREZ II — Achou D7C apenas no nível 4, após pensar por 3 min. e 16 seg..

Micro Gen — Deu a resposta no seu nível 3, depois de 10 min. e 6 seg..

TKADREZ I — D7C, depois de 13 min. e 47 seg. no nível 3.

G.D.M. uma loja com tratamento Pessoal

J.R. Sysdata e Digitus p/entrega imediata TK 82, TK 85, CP 200, 300 e 500 LEASING e crédito direto Assistência Técnica.

Temos programas prontos em fita.

GDM INFORMÁTICA LIMITADA

R. Conde de Bonfim 346

Lj 307 - Tijuca - RJ

Tel. 284-8744

SOFTWARE

O Combustível do Computador

Programas para CP 500, DGT 100, TRS 80, Dismac, Polymax e outros. Temos disponíveis mais de 50 programas específicos, em fita ou diskete, para aplicações diversas.

TABELA DE PREÇOS — PROMOÇÃO ESPECIAL

PROGRAMA	FITA (Cr\$)	DISKETE (Cr\$)
Contabilidade	21.120,00	126.736,00
Folha de Pagamento	—	50.688,00
Controle de Estoque	33.792,00	63.360,00
Editor de Textos	16.896,00	42.240,00
Mala Direta	25.344,00	63.360,00
Arquivo de Processos	12.672,00	—
Contas Pagar/Receber	25.344,00	63.360,00
Controle de Livros	8.448,00	—
Controle de Cheques	8.448,00	—
Biorritmo	8.448,00	12.672,00
Decisão	8.448,00	12.672,00
Histograma	8.448,00	12.672,00
Estatística	9.292,00	13.516,00
Gráficos	9.292,00	13.516,00
Obstáculo	9.292,00	13.516,00
Eq. Diferencial	9.292,00	13.516,00
Controle Saldo Bancário	—	42.240,00
Crediário	—	63.360,00
Multifunção	—	84.480,00



CURSOS DE BASIC

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO OU VISITE NOSSO SHOW-ROOM.

DESCONTOS PARA REVENDA

ATENDIMENTO POR REEMBOLSO POSTAL PARA TODO O BRASIL.

CONTROLE DE ESTOQUE PARA TK-82

NEZ 8.000, CP 200 e TK-85
Preço de Lançamento: Cr\$ 6.800,00

nasajon
r/temas

Av. Rio Branco, 45 gr. 1311
Tel (021) 263-1241
CEP 20090 — Rio de Janeiro.

Você também encontra esses programas em nossos revendedores credenciados.

Um monitor Assembler para o TK 82-C

José Carlos Niza

As mais poderosas instruções dos micros compatíveis com o Sinclair ZX81 (TKs 82-C e 85, CP-200 e NE-Z8000) são, sem dúvida alguma, **POKE**, **PEEK** e **USR**, pois permitem o acesso à linguagem de máquina do Z80. Porém, e em contrapartida, são as menos utilizadas pela grande maioria dos usuários destes micros pessoais.

Existem algumas razões para isso e entre elas está o fácil aprendizado da linguagem BASIC. Entretanto, são tantas as vantagens da linguagem de máquina (programação de entrada/saída, transferência de blocos de dados, manipulação e teste de bits, jumps relativos etc.) que todos aqueles que se aprofundam um pouco mais em programação ou mesmo tentam destrinchar um programa mais complexo, encontram rotinas (muitas vezes maiores que o próprio programa BASIC) nesta linguagem.

Outra fonte de desestímulo para a utilização da linguagem de máquina é ter que introduzir tantos **POKEs** quantos forem necessários. Se um programa nessa linguagem tiver 100 instruções/dados, teremos que introduzir 100 **POKEs** com as respectivas linhas.

Existem, obviamente, várias maneiras de tornar esse trabalho menos árduo e o programa descrito a seguir vem justamente auxiliar-nos na digitação de rotinas em linguagem de máquina, além de trazer outras vantagens. Ele aceita dados em decimal ou hexadecimal, pergunta

pelo endereço de entrada ou exame de dados e é modular, permitindo que se crie operações específicas.

DESCRIÇÃO DO PROGRAMA

Inicialmente, você deve digitar o programa e guardá-lo em fita. Com esse procedimento, você tem o programa para futuras aplicações e uma segurança contra sua possível perda, pois em rotinas em linguagens de máquina os erros quase sempre causam a perda total do conteúdo da memória.

A primeira parte do programa é geral e comanda a apresentação e o modo de operação desejado. Os modos de operação são blocos arranjados da seguinte forma:

2000 a 2499 — Modo A
2500 a 2999 — Modo B
3000 a 3499 — Modo C
3500 a 3999 — Modo D

E assim por diante. Cada módulo destes funciona isoladamente e para equipamentos com 2 Kb de memória você deve utilizar apenas o módulo necessário ao trabalho a ser feito.

Você pode ainda criar outros módulos, bastando alterar a linha 1090 para a identificação dos módulos **F** em diante.

OPERAÇÃO

Após a recuperação da fita cassete, o programa apresentará os modos de operação implementados. Existem cinco

modos de operação, que descreveremos a seguir. Nesta fase, o programa espera que a tecla correspondente ao modo desejado seja pressionada.

Modo A — Permite inserir/examinar dados em hexadecimal. O programa pergunta pelo endereço inicial onde será feita a consulta. A seguir, o endereço é impresso com seu respectivo conteúdo. Neste momento o sistema aguarda uma *string* como dado de entrada. Se for " " (**NEW LINE**) o endereço será incrementado e o processo repetido. Se for - e **NEW LINE**, então o endereço será decrementado e o processo repetido. Se for um caráter entre **0** e **F**, o programa aceitará a mensagem como modificação de endereço, produzirá a modificação no endereço, incrementará o endereço e repetirá o processo.

A grande vantagem dos dados em hexadecimal é que eles podem ser escritos numa frase. Assim, para entrar os dados podemos ter duas situações válidas:

01 NEW LINE
FF NEW LINE
01 NEW LINE
C9 NEW LINE

ou

01FF01C9 NEW LINE

É importante, entretanto, não esquecer que os números hexadecimais possuem sempre dois dígitos. Assim, o número 2 deverá ser escrito 02.

Se na entrada de dados houver um caráter fora desses parâmetros, o programa encerrará a operação e retornará à pergunta **MODO?**. Podemos, então, dirigir a programação passo a passo ou na própria *string* de entrada. Por exemplo:

00CD640001---FF3E.

Isto significaria:

- grave 00
- grave CD
- grave 64
- grave 00
- grave 01
- retorne três endereços
- grave FF
- grave 3E
- encerre a entrada de dados com a pergunta **MODO?**

Modo B - Permite inserir/examinar dados em decimal. Esse modo é semelhante ao **Modo A**, porém com uma grande diferença: não é permitida a programação na *string* de entrada. Cada dado, retornado ou finalização deve ser acompanhado por um **NEW LINE**.

Modo C - Executa uma rotina em linguagem de máquina. Nesse modo, o programa executa a rotina que se inicia no endereço informado.

Modo D - Retoma ao BASIC, o modo de edição do micro, fazendo antes uma

listagem automática do programa contido na memória.

Modo E - Arquivo em fita. Copia o conteúdo da memória numa fita cassete.

PROCEDIMENTOS GERAIS

No caso de rotinas que serão colocadas no topo da memória, recomendamos reservar espaço antes de carregar o programa da fita. Após o carregamento do programa no micro, estabeleça as linhas de comentário (**REM**) que receberão os códigos de máquina ou então dimensione as matrizes, caso os códigos fiquem na área de variáveis.

Comece a operação de entrada de dados e quando tiver terminado, faça uma gravação de todo o programa em fita (**Modo E**). Isso evitará aborrecimentos futuros.

Teste a rotina em linguagem de máquina e se tudo estiver correto elimine o Editor e desfrute da velocidade do Assembler, aproximadamente 20 vezes mais rápido que o BASIC.

José Carlos Niza é Engenheiro Eletrônico formado pela Faculdade Nuno Lisboa e trabalha com microprocessadores nas áreas de manutenção, projetos e análises de sistemas na Janper Engenharia Eletrônica Ltda., R.J.

Monitor Assembler para TK 82-C

COMANDO APRESENTAÇÃO

```
1000 CLS
1010 PRINT "***** MICRO EDITOR
ASSEMBLER *****", "JOSE CARLOS
NIZA", "MICRO SISTEMAS/1983", "
MODOS DE OPERAÇÃO:", "A - INSER
E DADOS HEXADECIMAL", "B - INSERE
DADOS DECIMAL", "C - EXECUTA ROT
INA ASSEMBLER", "D - RETORNA AO B
ASIC", "E - ARQUIVA EM FITA"
1020 GOTO 1050
1030 SCROLL
1040 SCROLL
1050 SCROLL
1060 PRINT "MODO?";
1070 IF INKEY$="" THEN GOTO 1070
1080 LET U$=INKEY$
1090 IF U$<"A" OR U$>"E" THEN GO
TO 1070
1100 PRINT U$
1110 SCROLL
1120 SCROLL
1130 GOTO 1500+(CODE U$-37)*500
```

MODO A

```
2000 PRINT "ENDERECO?"
2010 INPUT E
2020 SCROLL
2030 LET U$=""
2040 SCROLL
2050 LET X=PEEK E
2060 PRINT E;" ";CHR$(INT (X/
16)+28);CHR$(X-INT (X/16)*16+28
);" ";
2070 IF U$="" THEN INPUT U$
2080 IF U$="" THEN GOTO 2140
2090 IF U$(1)="" THEN GOTO 2160
2100 IF U$<"00" OR U$>"FG" THEN
GOTO 1030
2110 PRINT U$( TO 2)
2120 POKE E,CODE U$*16+CODE U$(2
)-476
2130 LET U$=U$(3 TO )
```

```
2140 LET E=E+1
2150 GOTO 2040
2160 PRINT U$(1)
2170 LET E=E-1
2180 LET U$=U$(2 TO )
2190 GOTO 2040
MODO B
2500 PRINT "ENDERECO?"
2510 INPUT E
2520 SCROLL
2530 SCROLL
2540 PRINT E;" ";PEEK E;TAB 12
;
2550 INPUT U$
2560 IF U$="" THEN GOTO 2610
2570 IF U$="" THEN GOTO 2630
2580 IF U$<"0" OR U$>"255" THEN
GOTO 1030
2590 PRINT U$
2600 POKE E,VAL U$
2610 LET E=E+1
2620 GOTO 2530
2630 LET E=E-1
2640 PRINT U$
2650 GOTO 2530
MODO C
3000 PRINT "ENDERECO?"
3010 INPUT E
3020 CLS
3030 LET X=USR E
3040 PRINT AT 21,0;"USR ";E;"="
;X
3050 GOTO 1030
MODO D
3500 CLS
3510 LIST
3520 STOP
MODO E
4000 CLS
4010 SAVE "EDITOR"
4020 GOTO 1000
```



COMPROU MICRO NO CEI, COMPROU PREMIADO.

O CEI - Centro Experimental de Informática da Servimec, é o maior show-room de micros das mais famosas marcas do país, e a mais completa programateca de softwares. Comprar micro no CEI é prêmio que se multiplica por inúmeras vantagens. Vá computando:

- Assessoria de especialistas na escolha do micro e do software adequados às suas necessidades.
 - Garantia de pleno funcionamento do equipamento, assegurada pelas assistências técnicas do fabricante e do CEI.
 - Livraria especializada que inclui as mais conceituadas revistas nacionais e estrangeiras.
 - Na Servimec você faz o melhor negócio.
 - Preços e condições únicos no mercado para financiamento, leasing e aluguel.
 - E um cartão especial de benefícios exclusivos, o Cardware.
- Tome uma decisão premiada: compre seu micro no CEI.

Venha ao CEI e descubra um admirável mundo novo.

cei Centro Experimental de Informática

SERVIMEC S.A.
INFORMÁTICA E SERVIÇOS
R. Correa dos Santos, 34
Bom Retiro - Fone: 222-1511
Estacionamento próprio

Vídeo-impressora, sem escalas

Heni Sauaia

Já nos deparamos com diversas rotinas capazes de comandar uma impressora a copiar os dizeres numéricos ou alfanuméricos mostrados no vídeo. Anexadas a um programa, essas sequências dão ao operador a opção de produzir cópia em papel de um resultado qualquer exposto na tela durante o decorrer de um processamento.

```
100 FOR J=15360 TO 16320 STEP 64
200 FOR I=J TO J+63
300 LPRINT CHR$(PEEK(I));
400 NEXT I:LPRINT:NEXT J
```

Figura 1

Um exemplo para vídeos de 64 colunas por 16 linhas é dado na listagem da figura 1. Uma rotina deste tipo considera o fato de que cada posição de escrita no vídeo equivale a um endereço de memória. Nos microcomputadores da família TRS-80, há 1024 dessas posições, correspondentes aos endereços 15360 a 16383. A variável J assume, sucessivamente, o endereço de memória da primeira posição de cada linha do vídeo e a variável I vai adotando o endereço de cada posição de escrita do vídeo.

Em 300, a rotina faz imprimir o caráter cujo código foi *pescado*, de cada endereço, pela função PEEK. Ao fim de cada linha de vídeo, a impressora faz voltar o carro e avança o papel (instrução LPRINT em 400).

É tudo muito simples, mas há um grande inconveniente: a impressora executa todos os movimentos para *imprimir* todas as séries de espaços em branco. Se uma linha estiver vazia, lá vai a impressora copiá-la passo a passo, do começo ao fim — perda de tempo e desgaste inútil.

PULANDO OS ESPAÇOS

Temos aqui uma rotina (figura 2) que fará com que uma linha vazia corresponda a um simples avanço do papel, impedin-

```
1000 FOR J=15360 TO 16320 STEP 64
1010 FOR I=J+63 TO J STEP -1
1020 IF PEEK(I)=32 THEN 1040
1030 FOR C=J TO I:LPRINT CHR$(PEEK(I));:NEXT C
1040 NEXT I:LPRINT:NEXT J
```

Figura 2

do ainda que as séries de espaços em branco, ao fim das linhas parcialmente cheias, movimentem a impressora. Em 1010 e 1020, cada linha de vídeo é examinada do fim para o começo. Não encontrando um código diferente de 32 (que especifica o espaço em branco), passa-se ao exame do caráter à esquerda, sem que a impressora seja acionada.

Se a linha for vazia, chega-se ao comando LPRINT em 1040, e a impressora simplesmente avança o papel. Se a linha for parcialmente cheia, todos os espaços em branco à direita vão sendo descontados até que seja encontrado um código diferente de 32. A variável I vai assumindo, decrescentemente, os valores de cada posição da linha, de modo que, ao ser encontrada uma letra, a variável I indicará sua posição na linha do vídeo.

Nesse caso, a ação passa para a linha 1030 da rotina, que vai *pescando*, agora da esquerda para a direita, o código de cada caráter, e ao mesmo tempo acionando a impressora a copiá-lo. Terminada a cópia da posição de vídeo indicada por I, ocorre a volta do carro e o avanço do papel com o comando LPRINT em 1040.

A eficiência desta rotina pode ser aumentada se as variáveis forem declaradas como números inteiros, isto é, se forem seguidas do símbolo %. Outra melhoria seria compactar a rotina inteira em uma só linha de programa, declarando o menor número de vezes a variável ligada ao comando NEXT:

```
2000 FOR J%=15360 TO 16320 STEP 64:
FOR I%=J%+63 TO J% STEP-1:
IF PEEK(I%)=32 THEN NEXT:PRINT:
```

```

NEXT ELSE FOR C%=J% TO I%:
LPRINT CHR$(PEEK(C%));:NEXT:
LPRINT:NEXT J%

```

Para permitir a impressão de somente um bloco de linhas dentre as 16 existentes, a linha 1000, ou a que lhe corresponder, pode tomar-se:

```
1000 FOR J%=15296+64*LI% TO 15296+64*LF% STEP 64
```

onde LI% e LF% devem ser iguais, respectivamente, ao número da primeira e da última linha cuja impressão se deseja. Assim, para copiar, da linha 5 à 12 do vídeo, LI% será inicializada com o valor 5 e LF% com 12.

Substituindo os comandos LPRINT por PRINT e copiando algumas linhas do vídeo no próprio vídeo, é possível avaliar, com um cronômetro, a velocidade de transcrição de que a rotina é capaz. Em um D-8000, ela dá conta de cerca de 120 caracteres por segundo, com linhas cheias.

O comando LPRINT (sem ponto e vírgula) em 1040 produz a volta do carro da impressora, que deverá então avançar o papel automaticamente. Se isso não ocorrer, talvez a impressora deva ser previamente acionada por um comando que ligue esse automatismo. Se ainda não for este o caso, a substituição do comando LPRINT por LPRINTCHR\$(138) deverá resolver o problema.

Esta nossa rotina, é claro, copia apenas caracteres alfanuméricos. Para a cópia de sinais gráficos, são necessárias outras providências.



Heni Sawaia é professor do Departamento de Morfologia da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto, da Universidade de São Paulo, e usuário pessoal de microcomputadores.

CHEGA DE ESQUENTAÇÃO



Software pronto para ser usado.

Programas de uso pessoal ou estritamente profissional; Cadastros, Banco de Dados, Locações, Contabilidade, Contas a Pagar e Receber, Editor de Texto, Conta Bancária, Mala Direta, Visicalc, Controle de Estoque. E para o programador; Editor Assembler, Compiladores Basic e Cobol... e jogos, que ninguém é de ferro. Todos em português, gravados em cassete ou diskette, com manual do usuário, extremamente práticos. Estamos ao seu alcance. Confira. Solicitando por telefone ou no revendedor de sua cidade, relação de programas disponíveis.

monk micro informática ltda.
R. Augusta, 2690 - 2.º andar - Loja 318
Tel. (011) 852-2958 - cep 01412 - SP

monk,
o software que faz você ficar
feliz por ter um micro.



Fotografia/64/069

53 programas monk, relação do software pronto para ser usado

PROGRAMAS DE USO PROFISSIONAL

- Data Manager (gerenciador banco de dados)
- Contabilidade Geral
- Contpag/II-Contas a Pagar I
- Contrec/II-Contas a Receber I
- Contpag/II-Contas a Pagar II
- Contrec/II-Contas a Receber II
- Mala Direta II (nova versão c/mais espaço p/End.)
- TPV-Tabela de Preços de Venda
- Histograma Financeiro
- Administração de Estoque I
- Administração de Estoques II (novo)
- Visicalc (Electronic Calculation Sheet)
- SCE-Sistema Controle Estoque
- Estoque Lojas de Roupas

- Adbens-Cadastramento e Controle de Locações
- Fatura-Faturamento e Cobrança de Honorários.

PROGRAMAS PARA USO NA ENGENHARIA

- Micro HP
- Viga
- Portico
- Cadmat
- Orçamento de Obras
- Compilador Fortran.

PROGRAMAS PARA USO EM PROGRAMAÇÃO

- Edtasm
- Z-Bug
- Debug
- Renum
- Crossref
- Compilador Cobol
- Basic-Basic Compiler Monk (novo)

PROGRAMAS DE USO GERAL

- Budget Management
- Pagrec (Sistema de Contas a Pagar e Receber em Fita)
- Cadastro de Endereços (Mailing List)
- Data-File
- Instant Files
- EditeX-III (nova versão Novo Manual!)
- Time Manager
- Verban-II

PROGRAMAS DE USO PESSOAL

- Contabilidade Doméstica
- Lotesp. Estatística Matemática p/loteria Esportiva
- Cadastro Fotográfico
- Cadastro de Artigos de Revista
- Bioritmo c/Gráfico da Afinidade
- Pacote Treinamento em Basic (7 programas)
- Lista de Compras

JOGOS E LAZER

- Jornada nas Estrelas (c/som) o Game Pack 1 (Basic) (6 jogos) Game Pack 2 (Basic) (7 jogos)
- Elementar, Watson!
- Penetrator (c/som)
- Voyage of Valkyrie (c/som)
- Batalha Lunar
- Robot Attack (c/som de voz humana)
- Galaxy Invasion (c/som)
- Meteor Mission (c/som)
- Cosmic Fishter (system c/som)
- Lunar Lander (system c/som).

Obs.: Todos os programas MONK são fornecidos c/completo manual p/a sua plena utilização. Todos os programas são apresentados opcionalmente em Diskettes e/ou Cassettes.

Nesta outra relação, você localiza seu revendedor monk, ele vai por a sua disposição: catálogo geral com pormenores de cada programa, demonstrações e aquele atendimento personalizado.

AM—Manaus — PRODADOS — (092) 234-1045 — BA—Salvador — OFICCINA — (071) 248-6666 R.268 — SYSPROL — (071) 247-8951 — CE—Fortaleza — COMPUT — (085) 224-0544 ABACO — (085) 226-4922 — DF—Brasília — CINE FOTO GB — (061) 242-6344 — COMPUSCHOW — SCR.N, (061) 273-2128 — TELESERVICES — SCR.N — (061) 226-0133 — SBM — SDS (061) 226-1523 — ES—Vitória — LOG-DATA — (027) 222-5811 — GO—Goiânia — ASSISSE — (062) 224-7098 — MA—São Luiz — DIGITOS — (098) 222-6691 — MG—Belo Horizonte — COMPUCITY — (031) 226-6336 — COMPUTRONIX — (031) 225-3305 — BYTE SHOP — (031) 223-6947 —

KEMITRON — (031) 225-0644 — MINAS DIGITAL — (031) 201-7555 — MURIAÉ — REGIS STUDIO — (032) 721-1593 — NANAQUE — ABASTECE-DORA CARIOCA — (033) 621-1134 PA—Belém — COMPUTRON — (091) 222-5122 — BELDATA — (091) 228-0011 — PB—João Pessoa — MEDUZA — (083) 221-6743 — PE—Recife — OFICCINA — (081) 326-9318 — SO-TEMAQ — (081) 231-6796 — PI—Te-rezina — MARGHUS — (086) 222-0186 — PR—Curitiba — COMPUSHOP / COMPUSTORE — (041) 232-1750 — COMPU-IN-SYSTEM — (041) 243-1731 — Cascavel — MICROLINE — (0452) 23-2044 — RJ—Rio de Janeiro — CLAPPY — (021) 253-3395 — COM-

PUTER-IN — (021) 274-2495 — ELE-TRODATA — (021) 288-2650 — KRISTIAN — (021) 252-9057 — MICROSHOW — (021) 264-5797 — MICROHOUSE — (021) 294-6248 — RN-Natal — ECONSULT — (084) 222-3212 — RS—Porto Alegre — ADVANCING — (0512) 26-1194 — DIGITAL — (0512) 24-1411 — INFORMATIQUE — (0512) 22-4189 — MICROSIS — (0512) 34-0660 — Caxias do Sul — MICROSUL — (054) 222-2059 — Frederico Westphalen — ELETRODATA — (055) 344-1550 — Novo Hamburgo — MICROMEGA — (0512) 93-4721 — SC—Florianópolis — CASTRO — (0482) 23-0491 — SE—Aracajú — MICROMUNDO — (079) 224-1310 —

SP—São Paulo — COMPUSHOP — (011) 212-9004 — COPEC — (011) 67-0063 — CEI—SERVIMEC — (011) 222-1511 — DATA SOLUTION — (011) 813-3355 — MONK — (011) 852-2958 — Barretos — INTEC — (0173) 22-6411 — Campinas — MICROTOK — (0192) 32-3810 — Ribeirão Preto — COMPUSYS — (016) 635-1195 — CONSIMAF — (016) 625-5924 — DECISA — (016) 625-5926 — MEMOCARDS — (016) 636-0586 — São Joaquim da Barra — ITUVEMAQ — (016) 728-2472 — São José dos Campos — SISCOM — (0123) 23-3752 — Santos — RITZ — (0132) 35-1792 — Piracicaba — PALMA — (0194) 33-1470.

Fotografia/64/069

(você ainda não está satisfeito, queixe-se a monk)



Cursos - Venda - Programas Tudo em Microcomputadores

- Cursos de programação com APOSTILA PRÓPRIA e AULAS PRÁTICAS em diversos MICROCOMPUTADORES
- Todas as principais marcas de MICROCOMPUTADORES pelo menor preço com crédito direto em até 24 MESES
- Programas prontos ou por encomendas tanto de jogos quanto comerciais

MICROCENTER INFORMATICA LTDA.
Rua Conde de Bonfim, 229 - Lojas 320 e 312 - Galeria Cinema III - Tel.: 264-0143
- Cep 20520 - Tijuca - Rio de Janeiro - RJ

NÃO FIQUE PARA TRAZ...

Adquira um Micro e simplifique sua vida.

Para ajudá-lo dispomos de:

- Micro Computadores CP 200, CP 500, Sist. 700, TK-82C, TK-85, AP II e MAXXI.
- Assessoria a profissionais liberais e pequenas empresas.
- O melhor curso de BASIC para adultos e crianças.
- Software aplicativo em K-7 (C.P.200 e TK 85) e diskette (C.P.500) da MICRO IDEIA.
- Gravadores, Impressoras e Periféricos.
- Reembolso p/ todo o Brasil.

Garantimos o melhor preço e o melhor atendimento mesmo.



MICRO HOUSE COM
REPRES. LTDA.
R. Visconde de Pirajá, 547 S
307 - Ipanema - Cep.
22.410 - Tel.: 294-6248

CURSOS

● A Micro House está oferecendo cursos de "Iniciação ao Microcomputador e Linguagem BASIC", ministrados por analistas de sistemas com orientação pedagógica. Turmas de crianças (9 a 12 anos), adolescentes (13 a 16 anos) e adultos (iniciantes), pela manhã, tarde ou noite. Além dos cursos regulares, com um mês de duração, a Micro House oferece cursos intensivos de uma semana ou aos sábados, e o "Advanced", para pessoal especializado, todos com aulas teóricas e práticas no CP-500. As turmas são limitadas em 12 alunos. São ministrados também cursos específicos para profissionais liberais e grupos fechados (empresa). A Micro House fica na Rua Visconde de Pirajá, 547, Sala 307, telefone: (021) 294-6248, CEP 22410, Rio de Janeiro, RJ.

● O Instituto de Tecnologia ORT está promovendo regularmente cursos de formação de programadores. As turmas são mensais (tarde e noite), 12 dias de duração, carga horária de 36 horas, ao preço de Cr\$ 40 mil (até julho). Para frequentar os cursos é necessário ter o segundo grau completo. Inscrições e informações na Rua Dona Mariana, 213, Botafogo. Telefones: (021) 246-9423 ou 226-3192, RJ.

● A SAD Sistemas de Apoio à Decisão promoverá os seguintes cursos, no mês de agosto: BASIC, de 08 a 26, das 19:00 às 22:00h; VisiCalc Avançado, no dia 12, das 09:00 às 18:00h; e o Curso de VisiCalc, de 23 a 01 de setembro. Ainda no mês de setembro a SAD estará promovendo o Computer Camp para crianças, nos feriados da semana da Pátria. Maiores informações à Rua Cardoso de Almeida, 993, tel.: (011) 864-7799, São Paulo, SP.

● A MICROLÓGICA está oferecendo os seguintes cursos: Introdução ao Processamento de Dados, BASIC, FORTRAN e COBOL. A coordenação destes cursos é da Profª Eliana Praça, Analista de Sistemas do Núcleo de Computação Eletrônica e professora do Curso de Informática da UFRJ. A MICROLÓGICA utiliza para suas aulas práticas o microcomputador SDE-42 (CP/M), através de esquema de reserva de horário (o aluno escolhe o horário de sua própria conveniência). As aulas práticas são acompanhadas por um professor visando um atendimento individualizado, possibilitando assim maior aproveitamento. O Curso MICROLÓGICA fica na Rua Barão de Mesquita, 164, Tijuca, tel.: (021) 248-8984, Rio de Janeiro, RJ.

● O Centro Educacional de Processamento de Dados está promovendo cursos de Programação, com aulas teóricas e práticas para micros (BASIC/COBOL) e para sistemas IBM (COBOL, Assembler, CS e JCL), além de cursos de Análise de Sistemas. O endereço para informações é Rua Arthur Vasconcelos, 4, Osasco, tel.: (011) 801-8768, SP.

● A DATA RECORD - Cursos de Processamento de Dados oferece cursos de: Linguagem COBOL, às terças e quintas-feiras, com duração de 120h; e curso de Linguagem BASIC, às segundas, quartas e sexta-feiras, com duração de 50h. Maiores informações na Av. Santo Amaro, 5450, tel.: (011) 543-9937, São Paulo, SP.

● A CETEC - Centro Técnico e Cultural promoverá cursos de Microprocessador Z80 (8 bits) de 03 de setembro a 29 de outubro, com 36h, das 08:30 às 12:30h aos sábados; e Microprocessador 6800 (16 bits), de 12 de setembro a 10 de outubro, 39h, nas segundas, quartas e quintas-feiras, das 19:00 às 22:00h. Informações na Rua Conselheiro Furtado, 1186, tel.: (011) 278-3920, São Paulo, SP.

● Diversos cursos estão sendo oferecidos pela SCI - Sistemas, Computação e Informática -, são eles: "Elementos para Avaliação, Seleção e Utilização de Micros", de 24/08 a 26/08, no Rio de Janeiro; "Técnicas para o Desenvolvimento de Sistemas On-Line", de 23/08 a 26/08 no Rio de Janeiro e de 29/08 a 01/09 em Recife; "Metodologia e Técnicas para Aumento de Desempenho do Computador", de 31/08 a 02/09, em São Paulo; "Informática para Usuários", de 01/09 a 02/09, em Porto Alegre; "Computação Gráfica e suas Aplicações em CAD", de 14/09 a 16/09 em São Paulo; "Administração e Uso da Linguagem APL", de 21/09 a 23/09, no Rio de Janeiro; "Metodologia de Análise de Dados e Projeto de Banco de Dados", de 27/09 a 30/09, no Rio de Janeiro; "Gerenciando o Profissional de Processamento de Dados - O Desafio dos Anos 80", de 28/09 a 30/09, em São Paulo. O endereço da SCI no Rio de Janeiro é Rua Jardim Botânico, 653, 8º andar, tels.: (021) 294-7438, 294-7488 ou 294-7797. Em São Paulo, a SCI fica na Avenida Paulista, 2001, grupo 1020, tels.: (011) 289-2196, 289-0099 ou 289-0079, SP.

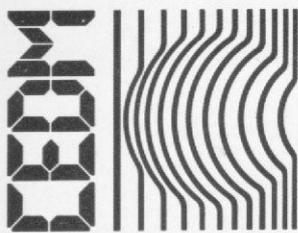
● A Informática Cursos e Sistemas inicia mensalmente novas turmas para os seus cursos de "BASIC", "BASIC Avançado", "Introdução ao Processamento de Dados", "Fundamentos de Análise e Programação", "COBOL", "FORTRAN", "Assembler" e "MUMPS". Todos estes cursos tem duração de 5 ou 9 meses, com uma aula teórica de três horas semanais e aulas práticas a critério do aluno que poderá utilizar-se de sistemas como o Microengenh, CP-500, D-8000, Sistema 700 e outros. O endereço da Informática é Pça. Conde de Frontim 70, 1º andar, salas 17/18, Jacareí, São Paulo, tel.: (0123) 51-2991, SP.

● A AD-DATA Educação e Informática S/C Ltda. oferece regularmente Curso Básico de Microinformática às pessoas que têm pouca ou nenhuma informação sobre o assunto. O curso está dividido em: Módulo I - Introdução à Informática, Módulo II - Programação Básica para Iniciantes e Módulo III - Conceitos e Recursos de Equipamentos. A carga horária é de 45 horas/aula e a taxa de inscrição é equivalente a 13 ORTN's. Maiores informações à Rua João Ramalho, 818, Perdizes, tel.: (011) 864-8200, SP.

● Cursos de programação de computadores em linguagem COBOL e BASIC serão ministrados pela CPD do Brasil, no mês de agosto. O de COBOL, com duração de 100h, custará o relativo a 22 ORTN's; e o de BASIC, com duração de 16h, custará 5 ORTN's. As aulas serão realizadas no SESC-Carmo. Informações e matrículas na Av. Paulista, 807, 5º andar, tel.: (011) 285-3096, São Paulo, SP.

● O Micro no Lar e nos Negócios, é o Seminário que será promovido pela JR de Goes Comércio e Assessoria no Rio de Janeiro, de 12 a 16 de setembro. Constando de palestras, debates, estudos de caso, projeção de filmes e slides e demonstração de equipamentos, o seminário, de acordo com os seus organizadores, vai procurar desmistificar o microcomputador, mostrando a todos os interessados, leigos ou não, maneiras de obter rapidamente resultados de custo/desempenho. O local do seminário ainda não foi estabelecido, mas quem quiser participar poderá obter informações ou inscrever-se na JR de Goes, Rua Conde de Bonfim, 344/406, bloco I, CEP 20520, Rio de Janeiro - RJ, tel.: (021) 234-3945.

● Para informar ao leitor sobre os cursos que estão sendo oferecidos, a revista recolhe informações em diversas instituições ou as recebe pelo correio. Portanto, não nos responsabilizamos por quaisquer alterações posteriormente efetuadas por estas instituições nos programas ou preços.



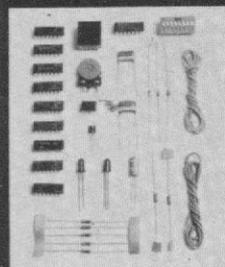
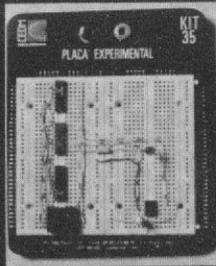
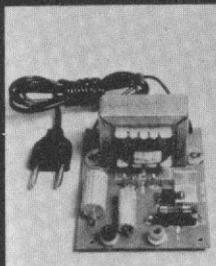
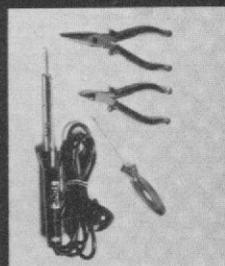
CURSOS DE APERFEIÇOAMENTO

MAIS SUCESSO PARA VOCÊ!

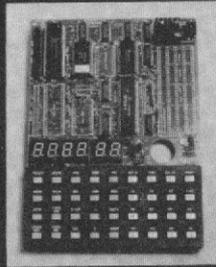
Comece uma nova fase na sua vida profissional.
Os CURSOS CEDM levam até você o mais moderno ensino técnico programado e desenvolvido no País.

CURSO DE ELETRÔNICA DIGITAL E MICROPROCESSADORES

São mais de 140 apostilas com informações completas e sempre atualizadas. Tudo sobre os mais revolucionário CHIPS. E você recebe, além de uma sólida formação teórica, KITS elaborados para o seu desenvolvimento prático. Garanta agora o seu futuro.

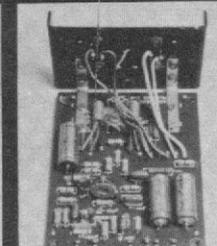
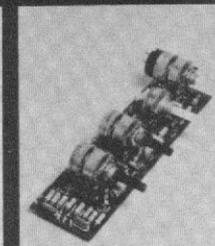
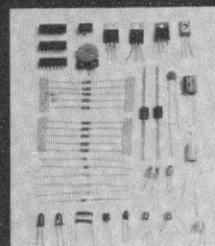
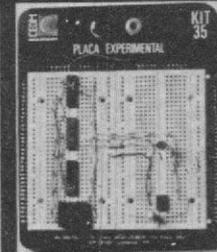
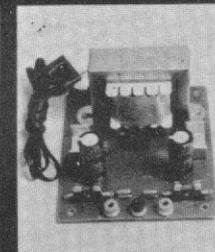
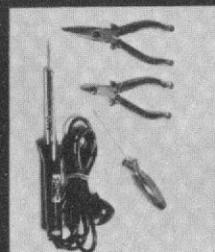


CEDM-20 - KIT de Ferramentas.
CEDM-78 - KIT Fonte de Alimentação 5v/1A. **CEDM-35** KIT Placa Experimental
CEDM-74 - KIT de Componentes.
CEDM-80 MICROCOMPUTADOR Z80 ASSEMBLER.



CURSO DE ELETRÔNICA E ÁUDIO

Métodos novos e inéditos de ensino garantem um aprendizado prático muito melhor. Em cada nova lição, apostilas ilustradas ensinam tudo sobre Amplificadores, Caixas Acústicas, Equalizadores, Toca-discos, Sintonizadores AM/FM, Gravadores e Toca-Fitas, Cápsulas e Fonocaptadores, Microfones, Sonorização, Instrumentação de Medidas em Áudio, Técnicas de Gravação e também de Reparação em Áudio.



CEDM-1 - KIT de Ferramentas. **CEDM-2** - KIT Fonte de Alimentação + 15-15/1A. **CEDM-3** - KIT Placa Experimental
CEDM-4 - KIT de Componentes. **CEDM-5** - KIT Pré-amplificador Estéreo. **CEDM-6** - KIT Amplificador Estéreo 40w.

Você mesmo pode desenvolver um ritmo próprio de estudo. A linguagem simplificada dos CURSOS CEDM permite aprendizado fácil. E para esclarecer qualquer dúvida, o CEDM coloca à sua disposição uma equipe de professores sempre muito bem acessorada. Além disso, você recebe KITS preparados para os seus exercícios práticos.

Ágil, moderno e perfeitamente adequado à nossa realidade, os CURSOS CEDM por correspondência garantem condições ideais para o seu aperfeiçoamento profissional.

GRÁTIS

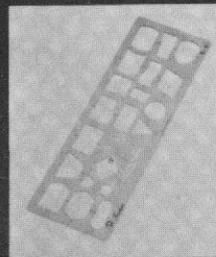
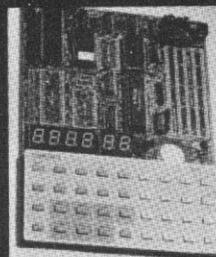
Você também pode ganhar um MICROCOMPUTADOR.

Telefone (0432) 23-9674 ou coloque hoje mesmo no Correio o cupom CEDM.

Em poucos dias você recebe nossos catálogos de apresentação.

CURSO DE PROGRAMAÇÃO EM BASIC

Este CURSO, especialmente programado, oferece os fundamentos de Linguagem de Programação que domina o universo dos microcomputadores. Dinâmico e abrangente, ensina desde o BASIC básico até o BASIC mais avançado, incluindo noções básicas sobre Manipulação de Arquivos, Técnicas de Programação, Sistemas de Processamento de Dados, Teleprocessamento, Multiprogramação e Técnicas em Linguagem de Máquina, que proporcionam um grande conhecimento em toda a área de Processamento de Dados.



KIT CEDM Z80
BASIC Científico.
KIT CEDM Z80
BASIC Simples.
Gabarito de Fluxograma
E-4. **KIT CEDM SOFTWARE**
Fitas Cassete com Programas.



CEDM

Avenida São Paulo, 718 - Fone (0432) 23-9674.
CAIXA POSTAL 1642 - CEP 86100 - Londrina - PR

CURSO DE APERFEIÇOAMENTO POR CORRESPONDÊNCIA

Solicito o mais rápido possível informações sem compromisso sobre o CURSO de

Nome
Rua
Cidade
Bairro CEP



Em sua edição número 3, de dezembro de 1981, MICRO SISTEMAS publicou o programa Professor Corujinha — de Jôneson Carneiro de Azevedo, para computadores D-8000 e compatíveis — destinado a auxiliar as crianças no processo de aprendizagem de operações matemáticas elementares. Agora, outro colaborador nosso, Ivo D'Aquino Neto, adaptou o programa para utilização no TK82-C — com expansão de 16 K — e demais sistemas que seguem a linha Sinclair, tais como o TK-85, NE-Z8000, CP-200, Aply 300, ZX-81 e ZX-Spectrum.

Professor Corujinha, no TK 82-C

Ivo D'Aquino Neto
Florianópolis — SC

```

10 REM PROFESSOR CORUJINHA
20 REM MATEMATICA
30 REM DESENVOLVIDO POR:
40 REM JONESON CARNEIRO DE AZEVE
DO
50 REM ADAPTACAO P/ TK82-C:
60 REM IVO D AQUINO NETO
65 REM
70 REM ***** MICRODADOS *****
75 REM
80 REM ===== FLORIANOPOLIS ===
85 REM
90 REM TEL.: (0482) 23-1039
100 CLS
104 SLOW
105 DIM X(10)
106 DIM H(10)
110 PRINT TAB 2;"$$ PROFESSOR CO
RUJINHA $$"
120 PRINT
130 PRINT
140 PRINT TAB 3;"= GRAU DE DIFIC
ULDADE ="
150 PRINT
160 PRINT
170 PRINT TAB 3;"1 = IDADE DE 5
A 8 ANOS"
175 PRINT
180 PRINT TAB 3;"2 = IDADE DE 9
A 12 ANOS"
185 PRINT
190 PRINT TAB 3;"3 = IDADE DE 13
A 15 ANOS"
200 PRINT AT 21,2;"<ESCOLHA SUA
OPCAO (1, 2, 3)>"
210 LET Y$=INKEY$
220 LET Y$<"1" OR Y$>"3" THEN G
OTO 210
230 IF VAL Y$=1 THEN LET GR=9
240 IF VAL Y$=2 THEN LET GR=20
250 IF VAL Y$=3 THEN LET GR=50
260 CLS
270 PRINT TAB 4;"***** OPERACOES
*****"
280 PRINT
290 PRINT
300 PRINT TAB 3;"SOMA";TAB 14;"
SUB.";TAB 25;"MUL."
310 LET P1=INT (GR*RND+1)
320 LET P2=INT (P1*RND+1)
330 LET P3=INT (GR*RND+1)
340 LET P4=INT (P3*RND+1)
342 LET P5=INT ((GR-5)*RND+1)
345 LET P6=INT (P5*RND+1)
350 LET R1=P1+P2
360 LET R2=P3-P4
370 LET R3=P5*P6
375 LET B=1
380 LET B$="-----"
390 LETS$="?"
400 PRINT AT 5,6-LEN (STR$ P1);
P1;AT 5,17-LEN (STR$ P3);P3;
AT 5,28-LEN (STR$ P5);P5
410 PRINT AT 6,2;"+";AT 6,6-LEN
(STR$ P2);P2;AT 6,13;"-";AT
6,17-LEN (STR$ P4);P4;AT 6,2
4;"X";AT 6,28-LEN (STR$ P6);
P6
420 PRINT AT 7,2;B$;AT 7,13;B$;A
T 7,24;B$
430 PRINT AT 8,2;"? ";
440 INPUT R
445 PRINT R
450 GOSUB 1300
460 IF R<>R1 THEN GOTO 490
465 GOSUB 1000
470 GOSUB 1400
475 LET B=1
480 GOTO 515
490 GOSUB 1200
500 PRINT AT 8,2;S$
505 IF B<>4 THEN GOTO 430
506 LET B=1
510 PRINT AT 8,3-LEN (STR$ R1);
" ";R1
515 PRINT AT 8,13;"? ";
520 INPUT R
525 PRINT R
530 GOSUB 1300
535 IF R<>R2 THEN GOTO 555
540 GOSUB 1010
545 GOSUB 1400
547 LET B=1
550 GOTO 575
555 GOSUB 1200

```

dBASE



Sistema Relacional
Para Gerenciamento De
Banco De Dados
— CPM Assembler —

CURSO PARA GERENCIAMENTO DE BANCO DE DADOS PARA VOCÊ!

Você pode ter um Domínio total de seus Dados. * Criar e Gerenciar Arquivos. * Fazer todos os possíveis Relatórios e Pesquisas com base nos Arquivos. * Treinamento de 16 hs. em MICROS. Caso você não tenha MICRO, o curso lhe dará condições de decidir com base em fatos.

dBMICRO - AV. PROFESSOR ALFONSO BOVERO, 218 - TEL.: 263-0711

```

560 PRINT AT 8,13;S$
565 IF B<>4 THEN GOTO 515
566 LET B=1
570 PRINT AT 8,14-LEN (STR$ R2);
" ";R2
575 PRINT AT 8,24;"? ";
580 INPUT R
585 PRINT R
590 GOSUB 1300
600 IF R<>R3 THEN GOTO 625
610 GOSUB 1020
615 GOSUB 1400
620 GOTO 650
625 GOSUB 1200
630 PRINT AT 8,24;" "
635 IF B<>4 THEN GOTO 575
636 LET B=1
640 PRINT AT 8,24;" "
645 PRINT AT 8,26-LEN (STR$ R3);
" ";R3
650 PRINT AT 21,0;"QUER NOVAS QU
ESTOES (S/N)?"
655 LET Y$=INKEY$
660 IF Y$<>"S" AND Y$<>"N" THEN
GOTO 655
665 IF Y$="N" THEN GOTO 680
675 GOTO 260
680 CLS
685 PRINT TAB 5;"**** SUA NOTA
****"
690 PRINT AT 8,0;"NUMERO DE";AT
8,13;"NUMERO DE";AT 8,24;"*
NOTA *";AT 9,0;"TENTATIVAS";
AT 9,13;"ACERTOS";AT 9,26;"=
===="
700 IF X(1)=0 THEN LET X(1)=1
705 LET V=INT ((H(1)/X(1)*100))
710 PRINT AT 11,3;X(1);AT 11,15;
H(1);AT 11,27;V
715 IF V<50 THEN PRINT AT 19,0;"
ESTUDE MAIS UM POUCO..."
"
720 IF V>=50 AND V<=70 THEN PRIN

```

```

T AT 19,0;"VOCE PODE IR A PR
AIA..."
725 IF V>70 THEN PRINT AT 19,0;"
VOCE ESTA ESTUDANDO MUITO..."
"
730 PRINT AT 21,0;"QUER NOVAS QU
ESTOES (S/N)?"
735 LET Y$=INKEY$
740 IF Y$="S" THEN GOTO 100
750 IF Y$<>"N" THEN GOTO 735
755 CLS
760 PRINT AT 11,9;"**** FIM ****"
"
820 STOP
1000 PRINT AT 18,0;"OK... VOCE A
CERTOU..."
1001 RETURN
1010 PRINT AT 18,0;"PARABENS...
CONTINUE ASSIM..."
1011 RETURN
1020 PRINT AT 18,0;"VIVA... VOCE
ESTA COBRA..."
1021 RETURN
1200 IF B<>1 THEN GOTO 1230
1210 PRINT AT 18,0;"OH... TENTE
NOVAMENTE..."
1215 LET B=2
1216 FOR I=1 TO 20
1217 NEXT I
1230 IF B<>2 THEN GOTO 1250
1240 PRINT AT 18,0;"EPA... PENSE
MAIS UM POUCO..."
1243 LET B=3
1245 FOR I=1 TO 20
1246 NEXT I
1247 RETURN
1250 PRINT AT 18,0;"DESCULPE, A
RESPOSTA CERTA E:"
1255 LET B=4
1260 RETURN
1300 LET X(1)=X(1)+1
1310 RETURN
1400 LET H(1)=H(1)+1
1410 RETURN

```

Obtenha sua bolsa
de estudos com
10% a 50%
de desconto

SCREEN - Curso de
Processamento de Dados



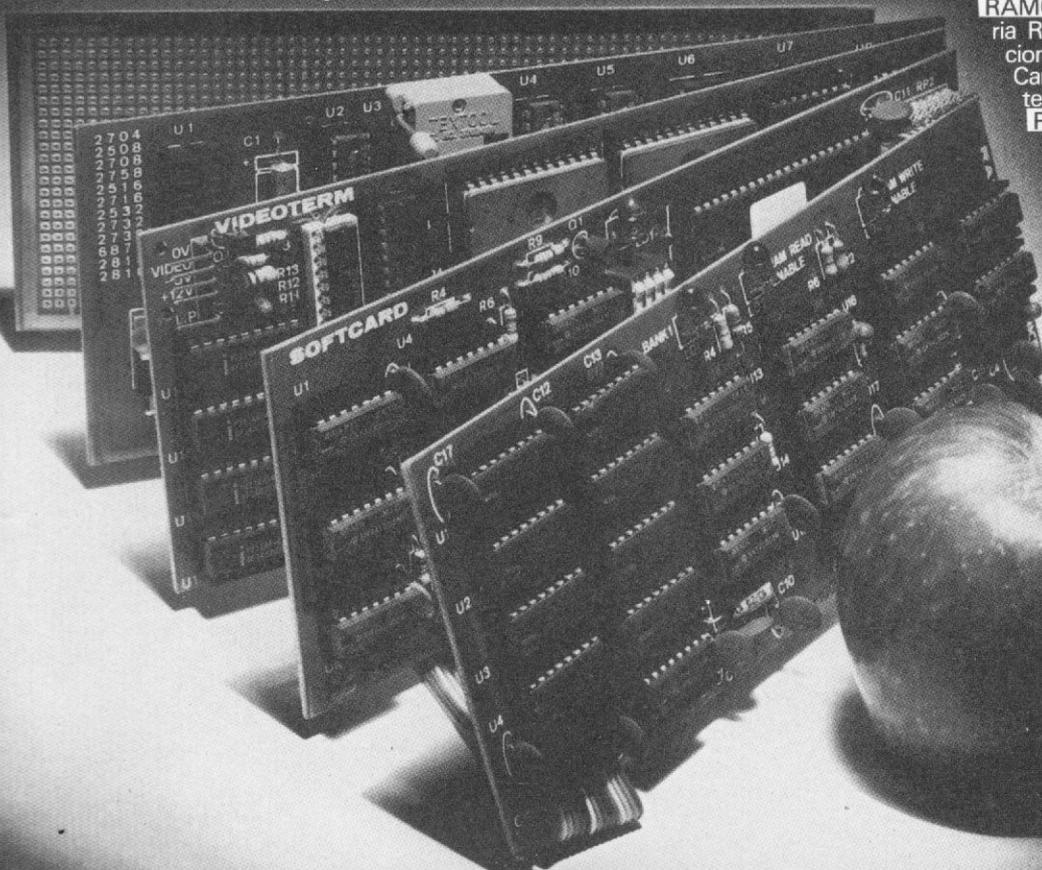
- Linguagem Basic, Cobol, Fortrane Assembler
 - Contato direto com o computador
 - Aulas expositivas e práticas
 - Suporte para alunos
 - Fornecimento de material didático
 - Aulas aos Sábados.
- TURMAS: MANHÃ / TARDE / NOITE
INSCRIÇÕES PARA NOVAS TURMAS
VAGAS LIMITADAS
CERTIFICADO DE CONCLUSÃO

SCREEN

Av. Eng. Luis Carlos Berrine, 991
fone: 531-5008

Os Micros Chegaram!

Cartões Periféricos para APPLE.



RAMCARD: Cartão de expansão de memória RAM de 16 Kb. **SOFTCARD:** Cartão adicional para utilizar CP/M. **VIDEOTERM:** Cartão para aumentar a capacidade de terminal para 80 colunas e 24 linhas. **PROGRAMMER:** Cartão para programar e queimar 10 tipos EPROM's de 24 pinos. **PROTCARD:** Cartão para desenvolvimento e teste de novos projetos. **INTF. DISK:** Cartão de interface para 2 discos driver. **INFT. PRINT:** Cartão de Interface para impressora tipo paralelo.

MICROCRAFT
MICROCOMPUTADORES LTDA.

Indústria e Comércio.
Av. Brig. Faria Lima,
1.664 - cj. 314
tel. 212-6286
São Paulo - SP.

NOVAS OPÇÕES EM SÃO PAULO

Mais duas lojas em São Paulo especializadas na comercialização de microcomputadores, seus periféricos e suprimentos: Fotoleo Informática E CPM-Central Panamericana de Microinformática. Na Fotoleo, o cliente encontra a maioria dos modelos de microcomputadores nacionais, além de mais de 200 programas, e a loja desenvolve software próprio. São oferecidos regularmente cursos de "Introdução a Linguagem BASIC", e na compra de um microcomputador (através de financiamento ou leasing) o cliente terá direito a um curso de BASIC gratuito. A CPM também comercializa microcomputadores nacionais e oferece suporte a quem adquire os seus produtos, desde assistência técnica até pacotes específicos para qualquer área profissional. Na loja são encontradas, além dos livros técnicos, todas as revistas nacionais e algumas estrangeiras. Os produtos podem ser comprados através de financiamento, leasing ou consórcio. Os endereços das novas lojas são: Fotoleo na Av. São João 25 e a CPM na Praça Clóvis Beviláqua 121, 2º andar, São Paulo.

XI FEIRA DE ELETROELETRÔNICA

O setor de Informática marcou a sua presença na XI Feira de Eletroeletrônica, realizada no final de junho, em São Paulo, com o lançamento de diversos produtos. Entre eles estavam as impressoras Gisele, fabricada pela Microway, e IG 80, da Unitron. A Gisele, que tem controlador Z80A, sete agulhas e imprime 90 caracteres por segundo em 90 colunas, estará disponível no mercado a partir de dezembro. A IG 80 apresenta alta resolução gráfica e características especiais de edição de texto, e o início de sua comercialização está previsto para setembro.

A Sysdata Eletrônica, fabricante do computador JR, lançou o controlador de disquetes de 5 1/4", face simples, com capacidade de 102 Kbytes por disco já formatados. O mesmo controlador pode trabalhar com disquetes de 8". A D.M. Eletrônica Ltda. apresentou durante a Feira o seu microcomputador DM II, com processador 6502, compatível com Apple. O DM II tem memória RAM inicial de 48 Kbytes (expansível até 128 K), armazenamento em cassete, disquete ou disco winchester, além de interface para impressora. Na configuração básica, o equipamento custa por volta de 230 ORTNs. Numa configuração mais completa, com 64 Kbytes de RAM e duas unidades de disquetes de 5 1/4", o preço fica em aproximadamente 580 ORTNs.

Outro lançamento da Feira foi o Etector, sistema para a racionalização do uso de energia elétrica composto por um microcontrolador de UCP 8085 que pode ser ligado a qualquer microcomputador.

Na área de calculadoras, as novidades ficaram por conta da Texas, com os modelos TI 57 LCD (calculadora científica programável, com visor de cristal líquido e bateria para mil horas de uso) e BA 55, calculadora financeira programável com impressora de PC 200 de papel térmico. Essa impressora será futuramente adaptável a outras calculadoras da Texas.

AUTOMAÇÃO E ROBÓTICA

A robótica e automação da manufatura estiveram em debate no I CONAI-Congresso Nacional de Automação Industrial, realizado em meados de julho, em São Paulo. Com mais de 800 inscritos, foi discutido durante o Congresso o relatório da Comissão Especial de Automação da Manufatura, que aborda a questão em três aspectos principais: tecnológico, industrial e social, visando a formação de uma política nacional de automação industrial. Os resultados dos debates serão analisados pela Secretaria Especial de Informática. Na sessão de abertura, o secretário executivo da SEI, Edson Dytz, ressaltou que com este estudo a SEI pretende "dividir responsabilidades quanto à criação desta política". Mas quando pensamos em automação, imediatamente uma outra questão se coloca que é o desemprego. Quanto a isto, Manuel de Jesus Mendes, do CTI, esclareceu que nos próximos cinco anos, para se substituir cerca de 5% da mão-de-obra utilizada hoje seria necessário um investimento de cerca de 150 bilhões de dólares. Assim sendo, segundo Mendes, esta substituição não será tão de imediato. "A tecnologia da automação também está gerando novos empregos. Só nos Estados Unidos a indústria de robótica gerou 75 mil novos empregos", afirmou Mendes. Ele ressaltou ainda que o Brasil deve criar um programa de desenvolvimento tecnológico adequado à nossa realidade, e na sua opinião as linhas mestras para este programa seriam CAD (projeto assistido por computador), software e o equipamento em si. "Teremos que fazer robôs brasileiros", afirmou Mendes, "e até o final deste ano poderá estar na rua um comunitário da SEI para a escolha de empresas que irão desenvolver robôs com determinada capacitação técnica", completou ele. Segundo Manuel de Jesus Mendes, já existem empresas nacionais aptas a desenvolverem determinadas classes de robôs mais simples, "e os mais sofisticados, para os quais ainda não estamos aptos tecnologicamente a produzir, iremos de início importar como em qualquer outro campo".



BUSINESS CALC

É parecido com o VisiCalc, mas bem mais versátil, seguro (não deixa o usuário apagar o arquivo), tem comandos em Português e uma série de características que o famoso programa norte-americano não tem, tais como colunas de larguras variáveis, função de apagar e imprimir tela e uma estrutura de comandos mais simples, incluindo a tecla AUX, que orienta o usuário. Assim Oswaldo Lopes do Nascimento Filho, diretor da Computel, do Rio de Janeiro, descreve o mais novo produto da sua empresa, o software Business Calc.

Desenvolvido com base no sistema operacional SOM, para uso no Cobra 305, o Business Calc — que compreende cerca de 15 mil instruções em linguagem de máquina — estará em breve disponível na versão CP/M, o que possibilitará a sua utilização em diversos outros equipamentos. O programa pode construir matrizes de até 78 colunas por 254 linhas, permitindo manusear todos os tipos de informações que possam ser tratadas sob a forma de tabela, tais como dados, valores e quantidades. Destina-se a aplicações de finanças, orçamento, planejamento, vendas, acompanhamento e desempenho financeiro etc.

MAIS UMA COMPUSHOP

A Compushop está abrindo sua primeira filial, que vai funcionar na avenida Juscelino Kubitschek nº 889, também na capital de São Paulo. Este é o primeiro passo no sentido de transformar a Compushop matriz em uma loja piloto e multiplicá-la inclusive em termos de franquia para outros estados. Na mesma linha da primeira loja, a Compushop II oferecerá a seus clientes grande variedade de microcomputadores nacionais, todos os periféricos necessários e suprimentos, além de vasta literatura na área com revistas nacionais e importadas. Na parte de software, a Compushop tem contrato com software-houses, além de aceitar encomenda de programas específicos para as diversas áreas profissionais. Na nova loja também serão encontrados os videogames, inclusive o Atari, bem como grande variedade de cartuchos com jogos.

OS RESULTADOS DO ENESI

A ingerência de empresas estatais, multinacionais, conglomerados financeiros e até mesmo dos fabricantes de equipamentos no setor de software e serviços foram os principais temas debatidos no 4º ENESI — Encontro das Empresas de Serviços de Informática, realizado em São Paulo no final de junho.

Três itens podem ser considerados como os pontos altos do encontro: o compromisso da SEI de dedicar maior atenção ao setor ("pretendemos estreitar cada vez mais os laços com este importante setor da indústria de Informática", disse o Secretário Joubert Brízida no encerramento do ENESI); a absorção da Associação das Casas de Software por parte da Assespro — Associação

Brasileira das Empresas de Serviços de Informática, o que reforçou a atuação desta última, e a carta enviada pela IBM à Assespro oferecendo 11 propostas de atuação conjunta com os bureaux nacionais para a produção de software, que seria comercializado pela IBM.

Na opinião do presidente da Assespro-Nacional, José Maria Sobrinho, os principais fatores que afetam o setor são a falta de consciência sobre o que é a Informática e como deve ser empregada; a importância maior conferida ao hardware, em detrimento do software e dos serviços; a falta de caracterização e regulamentação das atividades ligadas à informática que, segundo ele, acaba gerando empresas fantasmas; e, princi-

palmente, a falta de definição da área de atuação das empresas privadas, estatais e multinacionais (neste particular, Sobrinho frisou que as empresas estatais e multinacionais, representando apenas 10% do total de 800 empresas prestadoras de serviços existentes hoje no Brasil, abocanham 90% do faturamento do setor). Para Sobrinho, o futuro das empresas de serviços depende de três grandes fatores: o avanço tecnológico; a iniciativa empresarial específica, que em seu entender caminha para a especialização; e a ação governamental, reforçando-se o diálogo com as associações de classe.

Ao término dos trabalhos foi elaborado um documento a ser encaminhado à SEI e que contém, entre outras reivindicações do setor, as seguintes: a proibição de que os programas-produto estrangeiros sejam comercializados nos órgãos da administração direta e indireta por empresas não nacionais; o congelamento nos órgãos da administração direta e indireta das verbas destinadas ao desenvolvimento e manutenção de programas; a inclusão nos acordos firmados entre a SEI e os fabricantes nacionais de equipamentos de cláusulas que definam a participação das empresas independentes privadas nacionais de serviços como principais responsáveis pelo desenvolvimento de programas-produto (aplicativos e de suporte); a participação de representantes da Assespro nos diversos conselhos de Informática; a proibição da atuação de empresas ligadas aos conglomerados financeiros no mercado de prestação de serviços de Informática e a transformação da Digibrás em uma agência de fomento especializada para atender o segmento de serviços e programas de computador.



Benito Paret (esq.) da Assespro-RJ, Luigi Nese (SP), José Maria Sobrinho (Pres., Nacional), Joubert Brízida e Mauro Sebben (Vice-Pres., Nacional).

INFORMÁTICA RURAL

A Embrapa — Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária está adaptando para uso em microcomputadores, para repasse aos produtores rurais, uma série de programas desenvolvidos ao longo de quase dez anos de pesquisa sobre diversos segmentos do setor. Um desses programas, o *Profazenda* — que subsidia a tomada de decisões por parte dos administradores rurais, acompanhando suas atividades e buscando soluções econômicas frente a questões como a escassez de recursos e a elevação dos insumos básicos — já foi testado em cerca de 30 agricultores, com bons resultados.

Essa foi uma das informações divulgadas durante o 1º Simpósio de Informática Rural, promovido pela Sagril — Comercial de Sistemas Agro-Industriais, de 27 a 29 de junho, em São Paulo, com o apoio da Embrapa, SEI, Ministério da Agricultura, Organização das Coopera-

tivas Brasileiras e Secretaria de Agricultura e Abastecimento de São Paulo.

Outra iniciativa governamental destinada a estimular a modernização da administração agrícola mediante o emprego de microcomputadores é o projeto Agrocon — Informática Aplicada à Agropecuária, cuja criação foi anunciada pela SEI. O projeto será executado em dois estágios. O primeiro, que já se encontra em fase de execução, consiste na elaboração, por um grupo de trabalho, de um diagnóstico da atual situação do setor para colher dados a serem debatidos num seminário previsto para agosto, em Fortaleza. Com base nesses debates, a SEI deverá definir as regiões que funcionarão como áreas piloto para os testes, com duração aproximada de dois anos. No segundo estágio do Agrocon, serão instalados microcomputadores nos escritórios municipais da Emater.

ABICOMP TEM NOVA DIRETORIA

O empresário Edson Fregni, da Scopus, é o novo Presidente da Abicomp — Associação Brasileira da Indústria de Computadores e Periféricos, substituindo o comandante Antonio Didier Vianna, da Microlab, que ocupou o cargo nos últimos dois anos. O novo Vice-Presidente da associação é Antonio Carlos Loyola Reis, Superintendente da Cobra Computadores, o que marca a volta desta empresa à Abicomp, afastada desde o início do ano. Na carta de princípios divulgada pela nova diretoria está explícito o compromisso da entidade com a tecnologia nacional e a reserva de mercado para o setor. Os outros diretores eleitos são: Carlos Eduardo Corrêa da Fonseca (Itautec); Antonio Carlos Cardoso (Sid); Luiz Augusto Lowndes Brasil (Novadata); Joseph Elbling (Multidigit) e Antônio Luis Mesquita (Digiponto).

Uma descrição do microprocessador 6809 e dos integrados 6883, 6847 e 6821, que, juntos, tornam possível construir um micro potente e barato.

A família 6809 da Motorola

Carlos Eduardo C. T. da Fontoura

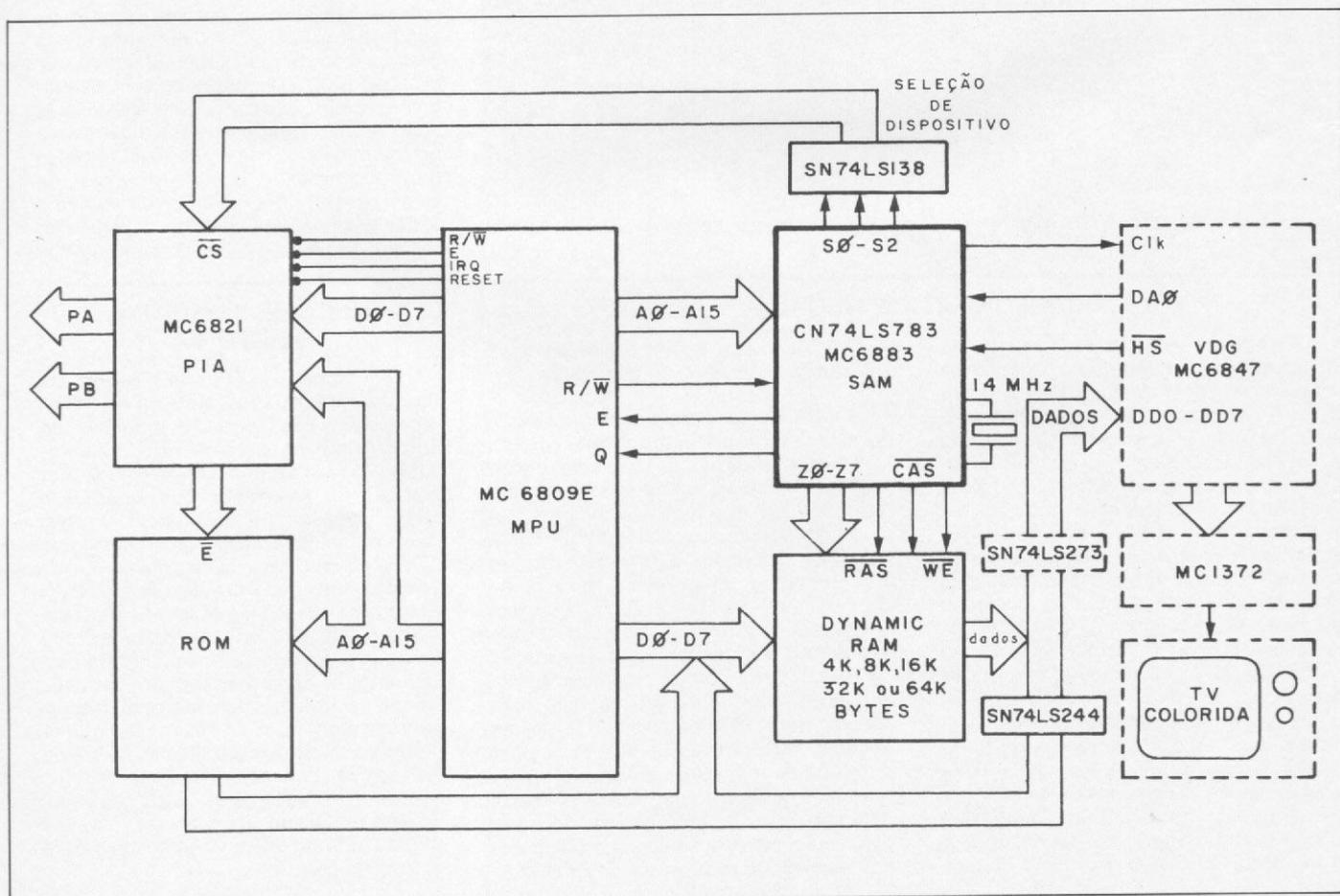


Figura 1

No nº 13 de MICRO SISTEMAS (out/82) apresentamos com detalhe o microprocessador 6502, utilizado pelos famosos micros Apple, Atari e Vic. Naquela ocasião, comentamos que o 6502 foi projetado por oito ex-funcionários da Motorola que procuraram otimizar a relação custo/performance do conhecido microprocessador 6800 da Motorola.

Pois bem, o 6809 é a resposta tecnológica da Motorola ao advento do 6502. Muito mais do que um simples microprocessador, o 6809 é o pai de uma família de circuitos integrados que representam hoje a última palavra em tecnologia de microprocessadores de 8 bits. Em conjunto com o 6883 (Multiplexador Síncrono de Endereços), o 6847 (Gerador de Vídeo a Cores) e o 6821 (Adaptador de Interfaces de Periféricos), ele possibilita uma arquitetura de microcomputadores bastante eficiente e de baixo custo.

Neste artigo, pretendemos não apenas descrever os recursos de um único circuito integrado, o 6809, mas sim de toda sua família. Para tanto, vamos nos utilizar da estrutura de microcomputador proposta pela Motorola para sua família de circuitos integrados e que foi integralmente adotada pela Radio Shack no seu micro TRS-80 Color Computer.

O micro proposto é extremamente compacto, pois a Motorola criou uma família de circuitos integrados onde existem elementos específicos executando as principais funções de um microcomputador (na figura 1 apresentamos o diagrama em blocos do microcomputador). Antes de entrarmos em detalhe no seu funcionamento, vamos procurar conhecer melhor os circuitos integrados que o constituem.

UNIDADE CENTRAL DE PROCESSAMENTO 6809E

O 6809E é o principal controlador do microcomputador, pois é ele quem gerencia o fluxo de informações entre os diversos componentes internos do micro. O sufixo E acrescido ao nome do integrado indica que este modelo em particular do 6809 não possui *circuito de clock* interno e necessita de um *clock* externo para funcionar.

A arquitetura interna do 6809E é muito eficiente porque está montada sobre uma estrutura de 16 bits. Desta forma, embora o 6809E seja um microprocessador de 8 bits, internamente ele opera com registradores de 16 bits, fato que aumenta significativamente sua eficiência. A figura 2 apresenta o diagrama em blocos da arquitetura interna do 6809E, que descreveremos a seguir:

– **Program Counter (PC)** – Armazena o endereço da próxima instrução a ser executada pelo processador.

– **Hardware Stack Pointer (S)** – Armazena o endereço no topo da pilha de sistema. Esta pilha é utilizada pelo processador no tratamento das interrupções de hardware e chamadas de sub-rotinas.

– **User Stack Pointer (U)** – Armazena o endereço do topo da pilha de usuário. Esta pilha é exclusiva do usuário, que a utiliza principalmente para passar argumentos entre sub-rotinas.

– **Registradores de Índice X e Y** – Armazenam o deslocamento a ser somado ao endereço nas instruções com endereçamento indexado.

– **Acumuladores A e B** – Armazenam o dado a ser operado pela unidade aritmética e lógica.

– **Direct Page Register (DP)** – Armazena a parte mais significativa do endereço utilizado nas instruções com endereçamento direto.

– **Registrador de Estado (CC)** – Descreve o estado do processador após a execução de cada instrução.

– **Unidade Aritmética e Lógica (ALU)** – Executa todas as operações lógicas e aritméticas do processador.

– **Registrador de Instrução (RI)** – Armazena a instrução a ser executada pelo processador.

– **Lógica de Interrupção** – Gerencia o tratamento das quatro interrupções de hardware existentes (RESET, NMI, FIRQ e IRQ).

– **Lógica de Controle de Barras** – Gerencia a utilização das barras de endereço e de dados pelo processador (R/W, BUSY, HALT, BA, BS, AVMA e TSC).

– **Circuito de Timing** – Gera os sinais de *clock* interno (a partir dos sinais de *clock* externo E e Q) necessários ao perfeito funcionamento do processador. No tocante ao software, o 6809 possui hoje, sem dúvida alguma, um completo conjunto de instruções. São 1.464 instruções, agrupadas em 59 tipos e 15 modos de endereçamento. Entre estas instruções destacam-se a de multiplicação, as de interrupção por software e as que manipulam dados com 16 bits.

MULTIPLEXADOR SÍNCRONO DE ENDEREÇOS 6883 (SAM)

O 6883 é o coração do microcomputador. É ele quem gera todos os sinais de sincronismo necessários ao perfeito funcionamento dos circuitos integrados que constituem o microcomputador. A figura 3 apresenta o diagrama em blocos da arquitetura interna do 6883, cujas funções descreveremos a seguir:

– **Geração dos sinais de clock (E e Q) necessários ao funcionamento do 6809E** – Através da divisão do sinal do cristal por 8 ou 16. A frequência é selecionada por software e pode ser de 0,9 ou 1,8 MHz.

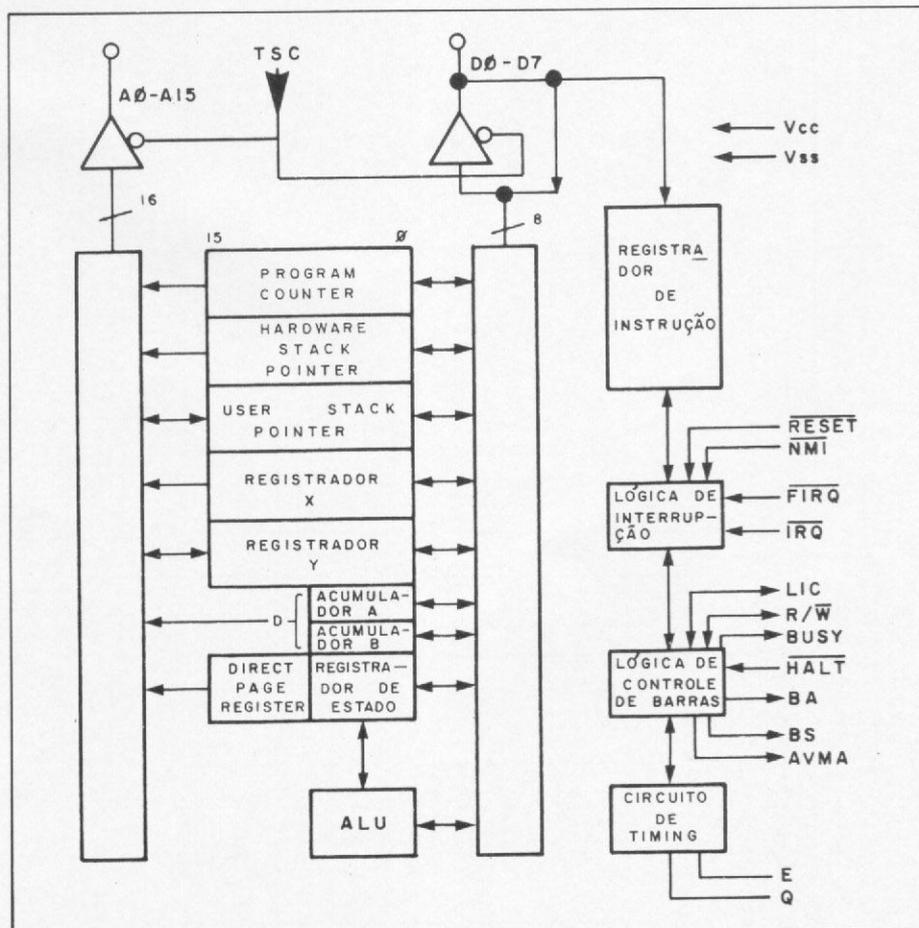


Figura 2

AS IMPRESSORAS QUE VÃO BEM COM TODOS OS MICROS.

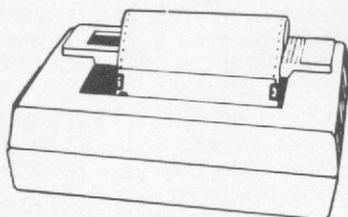
**GARANTIMOS
O MENOR
PREÇO
DO MERCADO**

Seja qual for o seu mini ou micro-computador, a Clappy tem a melhor opção em impressoras matriciais, pelo menor preço. Para interfaces paralela ou serial, linhas de 80 ou 132 posições e

velocidade de até 340 caracteres por segundo, a Clappy tem a impressora certa para a sua necessidade. Aproveite para conhecer também o nosso lançamento na área de Plotters.

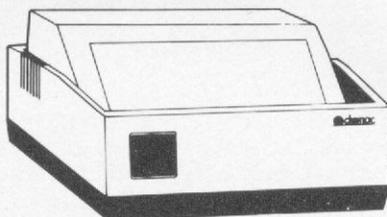
**TESTADAS E
OPERANDO
COM TODOS OS
MICROS**

**ELEBRA
EMILIA 8010/8030**



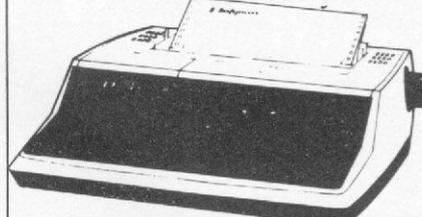
Interface paralela ou serial (75 a 9600 bps), 100 cps, 80 ou 132 posições, matriz de pontos 9 x 7, densidade horizontal 5 ou 10 cpi, densidade vertical 6 ou 8 lpi, formulário contínuo 1 a 5 vias.

**DISMAC
STAR**



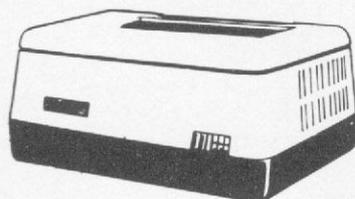
Interface paralela, 80 cps, 80 posições, matriz de pontos 9 x 7, densidade horizontal 5 a 16,5 cpi, densidade vertical 4,6 ou 8 lpi, conjunto de caracteres gráficos, formulário contínuo 1 a 4 vias ou papel carta.

**POLYMAX
POLYPRINT**



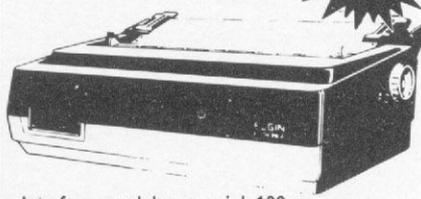
Interface paralela ou serial (110 a 1200 bps), 90 cps, 80 posições, matriz de pontos 7 x 9, densidade horizontal 5,2 a 17,1 cpi, densidade vertical 6 lpi, formulário contínuo 1 a 4 vias ou papel carta.

**PROLÓGICA
P 720**



Interface paralela e serial, 200 cps, 132 posições, matriz de pontos 7 x 9, densidade horizontal 10 cpi, densidade vertical 6 lpi, formulário contínuo de 1 a 6 vias.

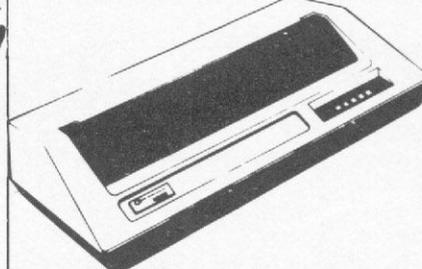
**ELGIN
ELGIN LADY**



A PRIMEIRA
BRASILEIRA COM
RESOLUÇÃO
GRÁFICA

Interface paralela ou serial, 100 cps, 132 posições, matriz de pontos 7 x 9, densidade horizontal 10 a 16,6 cpi, densidade vertical 6 ou 8 lpi, conjunto de caracteres gráficos, formulário contínuo 1 a 6 vias ou papel carta.

**GLOBUS
M 100 80/100**



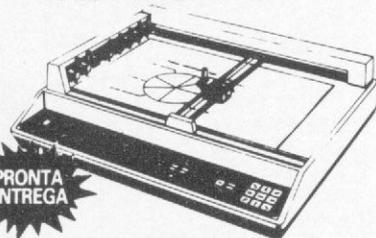
Interface paralela e serial (75 a 9600 bps), 100 cps, 80 ou 132 posições, matriz de pontos 5 x 7, densidade horizontal 8 a 16,5 cpi, densidade vertical 6 ou 8 lpi, caractere reverso, negrito, formulário contínuo 1 a 4 vias.

**STRATUS
S 310**



Interface paralela ou serial (110 a 9600 bps), 112 cps, 80 posições, matriz de pontos 7 x 9, densidade horizontal 5,2 a 17,1 cpi, densidade vertical 6 lpi, caracteres sublinhados, formulário contínuo 1 a 4 vias ou papel carta.

**BAUSCH & LOMB
PLOTTER DMP - 29**



PRONTA
ENTREGA

Traçador gráfico digital, resolução de 0,005 pol., 8 penas, mudança automática de pena, velocidade axial de 16 pol/seg., diagonal de 22 pol/seg., interface RS 232 C, 93 caracteres maiúsculos e minúsculos, em 255 tamanhos, 360 ang., rotação, área de traçado de 10 x 15 pol. Opera com qualquer microcomputador com interface serial (inclusive AP II e CP 500)

LANÇAMENTO
EXCLUSIVO

INTERFACES/ACESSÓRIOS/ SUPRIMENTOS

INTERFACES PARALELA E SERIAL PARA AP II, DGT-100, CP 500, MAXXI E MICROENGENHO
CABOS DE LIGAÇÃO
FITAS PARA IMPRESSORA
FORMULÁRIO CONTÍNUO 80 E 132 POSIÇÕES EM CAIXAS DE 1 OU 3 MILHEIROS.

**A CLAPPY
DÁ GARANTIA E
ASSISTÊNCIA
TÉCNICA**

Clappy

Centro: Av. Rio Branco, 12 - loja e sobreloja
234-0214 • 253-3170 • 253-3395 • 283-3588 • 234-1015
Rio de Janeiro, RJ

Venha à nossa loja ou solicite a visita de um representante

Entregamos em todo o Brasil pelo reembolso VARIG

— **Administração da memória de acesso randômico do microcomputador** — Através da transformação dos endereços fornecidos pelo 6809E em sinais compatíveis com a memória (RAS, CAS, WE, Z0, Z1, Z2, Z3, Z4, Z5, Z6 e Z7). Ele permite o controle de dois tipos de memória (estática ou dinâmica) em cinco diferentes tamanhos: 4, 8, 16, 32 e 64 Kb, tudo selecionado por software. No caso específico das memórias dinâmicas, o refresh periódico também é comandado por ele.

— **Administração da tela de vídeo do microcomputador** — Através do controle dos sinais de varredura da memória de vídeo (VCLK, DA0 e HS). A memória de vídeo armazena as informações apresentadas no vídeo e pode ser lida de quinze formas diferentes, todas selecionadas por software. As modalidades são:

- *Alfanuméricas* (16 linhas de 32 caracteres)
- *Alfanumérica invertida* (16 linhas de 32 caracteres)
- *Semigráfica 4* (matriz de 64x32 com 9 cores)
- *Semigráfica 6* (matriz 64x48 com dois conjuntos de 4 cores)
- *Semigráfica 8* (matriz 64x64 com 9 cores)
- *Semigráfica 12* (matriz 64x96 com 9 cores)
- *Semigráfica 24* (matriz 64x192 com 9 cores)
- *Gráfica 1C* (matriz 64x64 com dois conjuntos de 4 cores)
- *Gráfica 1R* (matriz 128x64 com dois conjuntos de 2 cores)
- *Gráfica 2C* (matriz 128x64 com dois conjuntos de 4 cores)
- *Gráfica 2R* (matriz 128x96 com dois conjuntos de 2 cores)
- *Gráfica 3C* (matriz 128x96 com dois conjuntos de 4 cores)
- *Gráfica 3R* (matriz 128x192 com dois conjuntos de 2 cores)
- *Gráfica 6C* (matriz 128x192 com dois conjuntos de 4 cores)
- *Gráfica 6R* (matriz 256x192 com dois conjuntos de 2 cores)

A diferença básica existente entre estas modalidades de apresentação é o tamanho da memória de vídeo necessária para mapeá-las. Ela varia de 512 bytes no caso de tela *Alfanumérica*, até 6144 bytes no caso de tela *Gráfica 6R*.

— **Seleção de dispositivos periféricos** — Através da decodificação dos endereços fornecidos pelo 6809E em oito sinais de chip enable (S0, S1 e S2).

GERADOR DE VÍDEO A CORES 6847 (VDG)

O 6847 é o gerador de vídeo a cores do microcomputador. É ele que trans-

forma as informações digitais armazenadas na memória de vídeo do microcomputador em sinais analógicos de televisão. Como existem diversos sistemas de televisão a cores (NTSC, PAL/M, SECAM), o 6847 fornece três sinais básicos (Y, R-Y e B-Y), que devem ser trabalhados externamente a ele para confecção do sinal de vídeo composto compatível com o sistema de cores local.

O 6847 interpreta as informações na memória de vídeo do microcomputador da mesma forma que o 6883. Porém, enquanto que o 6883 efetua a seleção da modalidade de leitura por software, o 6847 utiliza um conjunto de oito linhas de controle para fazer esta mesma seleção A/G, A/S, INT/EXT, GM0, GM1, GM2, CSS e INV).

Na modalidade *Alfanumérica*, o 6847 pode utilizar seu gerador de caracteres interno (padrão ASCII letras maiúsculas) ou então optar por um gerador de caracteres externo em ROM com o padrão desejado pelo usuário.

ADAPTADOR DE INTERFACE DE PERIFÉRICOS 6821 (PIA)

O 6821 é a via de comunicação externa do microcomputador. É ele quem gerencia o fluxo de informações entre o processador e os dispositivos de entrada e saída. A figura 4 apresenta o diagrama em blocos da arquitetura interna do 6821.

O diálogo entre o 6821 e o processador é feito por intermédio de uma porta bi-direcional de 8 bits (D0-D7) e 10 linhas de controle, divididas em uma de RESET, quatro de chip enable (CS0, CS1, CS2 e ENABLE), uma de sentido de diálogo (R/W), duas de interrupção (IRQA e IRQR) e duas de seleção dos registradores internos do 6821 (RS0 e RS1).

O diálogo entre o 6821 e os dispositivos de entrada e saída é feito por intermédio de duas portas bi-direcionais de 8 bits (PA0-PA7 e PB0-PB7) e quatro linhas de controle (CA1, CA2, CB1 e CB2).

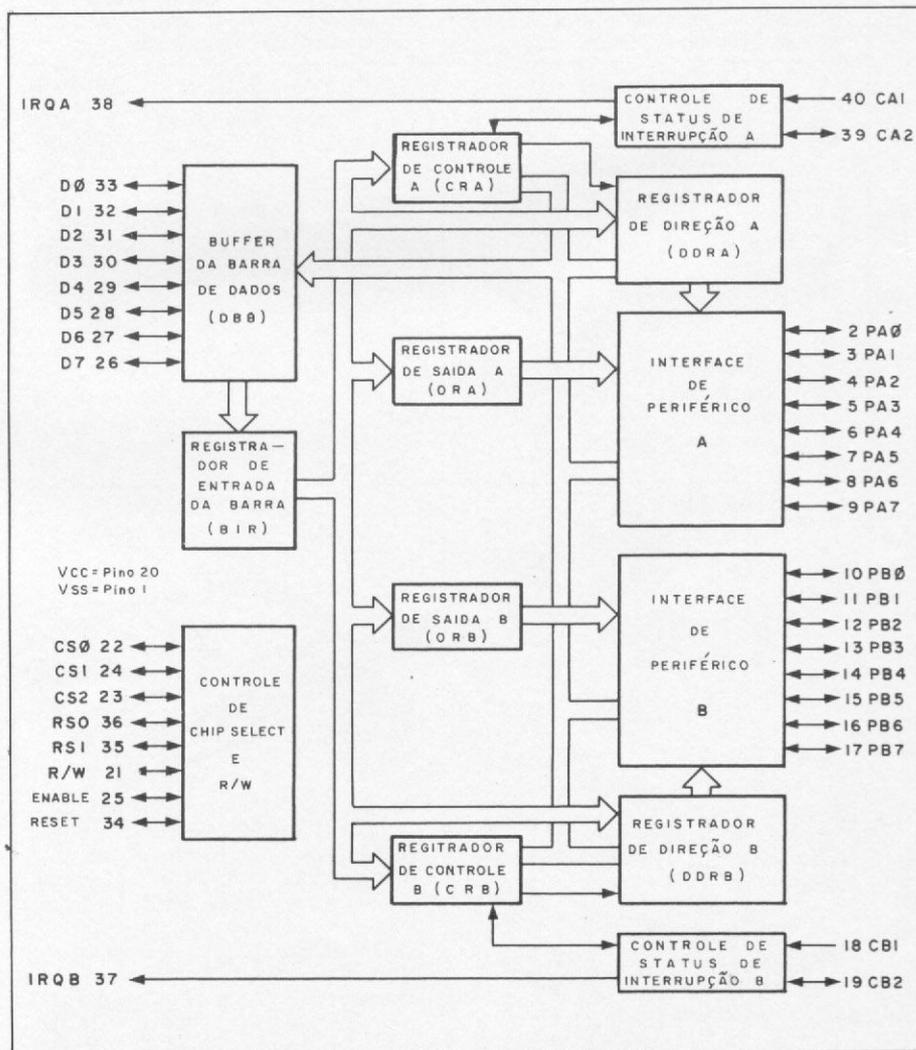


Figura 4

Interfaceando os dois diálogos do 6821, existem sete registradores (BIR, CRA, ORA, DDRA, CRB, ORB e DDRB).

O MICROCOMPUTADOR

Agora que conhecemos um pouco melhor cada membro da família Motorola, vamos ver como eles podem ser reunidos e constituir o microcomputador apresentado na figura 5. Para facilitar a compreensão do circuito, vamos procurar apenas descrever a dinâmica de funcionamento do conjunto.

Ao ser ligado, o microcomputador executa um ciclo de **RESET** automático, forçado pelo circuito **RC**, que está conectado na sua linha de **RESET** e a mantém em baixa o tempo suficiente para o seu acionamento. Findo este período, o capacitor de **RC** se carrega e levanta a linha, que passa a não mais interferir no funcionamento do microcomputador.

O ciclo de **RESET** do microcomputador zera todos os registradores internos dos circuitos integrados programáveis e força o processador a iniciar a execução de programas a partir do endereço armazenado nas duas últimas posições de memória do microcomputador, respectivamente **FFFE** e **FFFF**, em hexadecimal. A obtenção deste endereço de inicialização é feita pelo 6883, que recebe do 6809E os endereços **FFFE** e **FFFF**, os decodifica e gera o sinal de *chip select* necessário à habilitação da ROM que ocupa a parte superior do espaço de endereçamento do microcomputador.

A ROM, uma vez habilitada, informa ao 6809E o conteúdo das posições de memória **FFFE** e **FFFF**. Este dado é carregado no Program Counter do 6809E, que passa a executar o programa de inicialização. A primeira tarefa do programa de inicialização consiste em configurar nos registradores internos dos circuitos integrados programáveis todos os recursos de hardware utilizados pelo microcomputador. É nesta fase que são definidos o tipo e o tamanho de memória de acesso randômico manipulada pelo 6883 e os tipos de periféricos conectados nas portas **A** e **B** do 6821. Ao término deste programa de inicialização, o controle é transferido para um Interpretador de linguagem de alto nível que está normalmente armazenado em ROM e vai possibilitar ao usuário ter acesso aos recursos do microcomputador.

O Interpretador inicialmente informa ao 6847 (através de uma das portas do 6821) o formato da tela de vídeo a utilizar, apresenta em seguida na tela o cabeçalho de inicialização e fica aguardando por comandos provenientes do usuário. Estes comandos são lidos pelo Interpretador e armazenados em memória de acesso randômico pelo 6883, que executa também o *refresh* periódico da tela de vídeo, percorrendo a memória de vídeo que se encontra também em RAM.

Dois buffers, o 74LS244 e o 74LS273, colocados na barra de dados, respectivamente entre o 6809E e a saída da RAM, e entre o 6847 e a saída da RAM, auxiliam o 6883 no controle do fluxo de dados entre a RAM, o processador e o vídeo. Quando o dado é para o 6809E, o 74LS244 é habilitado e o 74LS273 desabilitado. Caso o dado seja para o 6847, acontece exatamente o inverso: o 74LS273 é habilitado, enquanto o 74LS244 é desabilitado.

No tocante a periféricos, o esquema do microcomputador não apresenta maiores detalhes e deixa a critério do projetista a conexão dos dispositivos que julgar necessários. O único ponto a ressaltar é o de que todas as operações de entrada e saída de dados entre o microcomputador e os periféricos devem ser feitas por intermédio de uma **PIA** e que devem ser usadas tantas **PIAs** quantas forem necessárias para controlar todos os periféricos. A vantagem deste procedimento é a simplificação da interface, que passa a ser inteiramente controlada por software. Basta endereçar uma posição de memória que esteja dentro do espaço de endereçamento de **PIA** que o demultiplexador 74LS138 habilita a **PIA** e passa o dado para o registro apropriado.

BIBLIOGRAFIA

- MOTOROLA, MC 6809E Data Sheet, 1982.
- MOTOROLA, MC6883 Data Sheet, 1981.
- MOTOROLA, MC6847 Data Sheet, 1981.
- MOTOROLA, MC6821 Data Sheet, 1981.
- RADIO SHACK, TRS-80 Color Computer Technical Reference Manual, 1981.

Carlos Eduardo Campos Tarrisse da Fontoura é formado em Engenharia Eletrônica pelo Instituto Militar de Engenharia - IME e em Análise de Sistemas pela PUC-RJ. Possuindo ainda vários cursos de especialização no Brasil e no exterior, Carlos Eduardo trabalha como Engenheiro Consultor na Sistemas Ferranti do Brasil, além de prestar assessoria técnica à Indústria e Comércio de Computadores Novo Tempo Ltda., onde coordenou o desenvolvimento do microcomputador Color 64, em fase de lançamento.

Sd.

System Design Ltda. - Informática

SOFTWARES DISPONÍVEIS PARA MICRO EM DOS (Apple e Similares)

PASSO A PASSO - Curso de Basic em diskette de fácil, rápido e eficiente aprendizado no seu próprio micro Cr\$ 60.000,00

MAILER - Mala direta com várias opções de emissão Cr\$ 35.000,00

MICROWRITER - Eficiente processador de textos Cr\$ 60.000,00

DOS 3.3 BASICS - Utilitário para otimizar seu DOS Cr\$ 45.000,00

JOGOS - Vários jogos estratégicos e de aventura Cr\$ 15.000,00

Olimpiada, Simulador de voo, Xadrez, Choplifter (**), Castelo Wolfenstein, Casa dos Mistérios, Combate Aéreo (*) Invaders (*), Zork (*).

* Utilizam DOS 3.3 BASICS

** Utilizam controladores (joystick/paddles)

PEDIDOS - Através de cheque nominal à nossa caixa postal ou por telefone (Atendemos todo o Brasil via VARIG).

CEP 05096 - Cx. Postal 60136 - S. Paulo
Tel.: 813-4031

CEAPRO

TREINAMENTO E ACESSORIA TÉCNICA

CURSOS DE ESPECIALIZAÇÃO
PROFISSIONAL

MICROCOMPUTADORES
MICROPROCESSADORES

SOFTWARE
BASIC
ASSEMBLER

HARDWARE
INTERFACES DO 8080/85
MICROPROCESSADOR Z-80
MICROPROCESSADORES 8080/85
LÓGICA DIGITAL I e II
AMPLIFICADORES OPERACIONAIS

TELEPROCESSAMENTO
TELEPROCESSAMENTO I - HARDWARE
TELEPROCESSAMENTO II - SOFTWARE

BANANA-85
MICROCOMPUTADOR PARA
DESENVOLVIMENTO DE
SOFTWARE E HARDWARE
REVENDEDOR AUTORIZADO

AULAS PRÁTICAS COM
MICROCOMPUTADORES NACIONAIS
KITS E LABORATÓRIOS DE
ELETRÔNICA DIGITAL

TURMAS COM 20 ALUNOS
CURSOS FECHADOS PARA EMPRESAS

AV. PRESIDENTE VARGAS 590/GR. 217
RIO DE JANEIRO Tel. (021) 233-5239

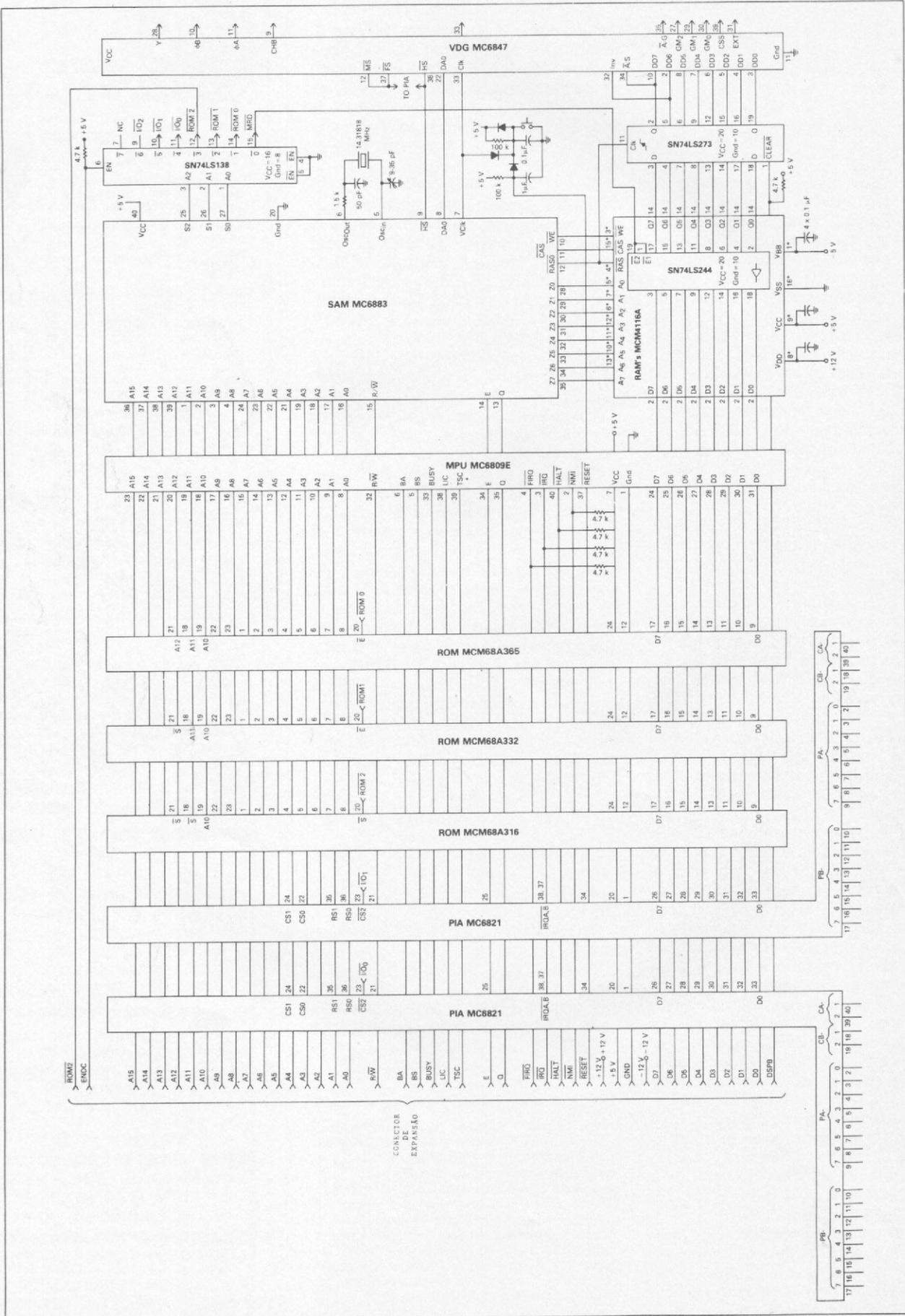
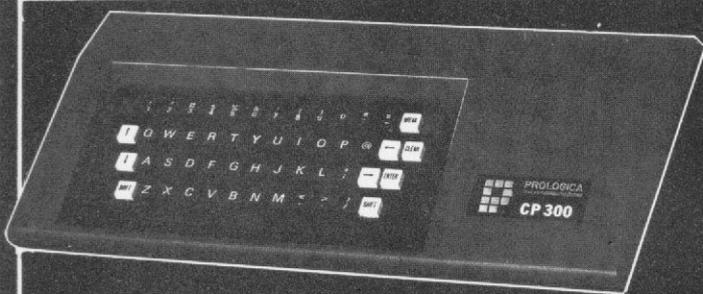
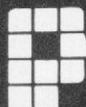


Figura 5

O MICRO QUE JÁ NASCEU GRANDE

CP-300

CP-500 · CP-300 · CP-200



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- CPU com microprocessador Z80 de 2MHz memória principal de 48KB.
- Teclado alfanumérico com 54 teclas e função auto repeat-reset com proteção contra acionamento involuntário.
- Conexões - para TV ou monitor de vídeo - 16 linhas com 64 col. - 16 linhas com 32 col. - modo gráfico com 48 x 128 pontos.
- Interface para gravador com velocidade de 500 e 1500 Bauds.
- Expansões para: controlador de drives, porta paralela (Impressora) e porta serial RS 232 (Modem, etc.).
- Dimensões: altura: 7,5 cm - compr.: 33,0 cm - larg.: 22,0 cm - peso: 1,5 kg.

Compatível em todos os aspectos com o CP-500, inclusive no software, porém é composto de módulos que podem ser adquiridos de acordo com suas necessidades.

SOFTWARE

JOGOS:

- BATALHA AÉREA**
 - CP-200 (F) . 3.850,00
 - CP-500 (F/D) 4.400,00*
- BATALHA NAVAL**
 - CP-200 (F) . 5.830,00
- FORÇA**
 - CP-200 (F) . 4.400,00
 - CP-500 (F/D) 4.620,00*
- TIRO AO ALVO**
 - CP-200 (F) . 3.850,00
 - CP-500 (F/D) 4.400,00*
- BIORRITMO**
 - CP-200 (F) . 3.850,00
- LOTO**
 - CP-200 (F) . 4.180,00
- TABUADA**
 - CP-200 (F) . 3.850,00
 - CP-500 (F/D) 3.080,00*
- SIMULADOR DE VÓO**
 - CP-200 (F) . 6.600,00
- COMANDO UFO**
 - CP-200 (F) . 3.850,00
 - CP-500 (F/D) 4.950,00*
- OESTE SELVAGEM**
 - CP-200 (F) . 4.620,00
- SENHA**
 - CP-200 (F) . 4.950,00
- INVASÃO CÔSMICA**
 - CP-200 (F) . 6.050,00
- SOMENTE P/CP-500**
- PATRULHA (F/D)**
 6.160,00*
- INVASORES (F/D)**
 5.610,00*
- PADDLE PINBALL (F)**
 Simula jogo de fliperama
 9.600,00
- DISCOS VOADORES (F)**
 Controle o canhão para abatê-los 8.000,00

- DANCING DEMOND (F/D)** - Incrível demoninho dançarino . . 8.000,00*
- XADREZ (F/D)**
 6 níveis que vão desafiá-lo 10.000,00*
- CUBO (F/D)**
 Você nunca resolveu o cubo? A solução é cubo 6.400,00*
- JOGOS EM BASIC (F/D)**
 6.400,00*
- JOGOS (F/D) COSMIC, SCARFMAN, LUNAR, BARRICADA, GALAXI, METEOR, PENETREITOR** - cada . 9.600,00*

- PROMOÇÕES**
- PACOTE ECONÔMICO (F)**
 Para CP-200 NE-Z8000, com música, damas, gamão, conta corrente e controle de estoque 4.000,00
- 10 JOGOS EM DISCO**
 Para CP-500, variedade: boa, sky, pouso lunar, jornada, teaser, cupim, hopper, cram, fireman, spacefire . . . 24.000,00

- APLICATIVOS**
- SOMENTE P/CP-200 (F)**
- CONTAS A PAGAR**
 Controla o acumulado do mês, ano e operações e poupança . . 13.200,00
- AGENDA**
 Trabalha com dois tipos de informação atividade e telefone 8.800,00

- CADASTRO DE CLIENTE**
 Cadastra p/cliente a razão social, rua, bairro, cid., est., CEP., tel., produto adquirido, data da aquisição 13.750,00
- VÍDEO-TÍTULO**
 Cria títulos para vídeo-tapes, inclusive com movimentos 16.500,00
- VU-CALC**
 Destina-se à execução de cálculos sobre uma planilha 10.000,00
- SOMENTE P/CP-500**
- CADASTRO DE CLIENTES (D)** 20 ORTN
- MALA-DIRETA (D/I)**
 Sistema de mala direta permitindo a impressão de etiquetas utilizando ou não chave de acesso 40.000,00
- FINANÇAS (D)**
 Engloba funções de juros compostos, análise de preço de venda e rendimentos, taxas de retorno, tabela de amortização, saldo hipotecário, pagamentos a prazo . 40.000,00
- PROCALC (D)**
 Destina-se a execução de cálculos sobre uma planilha 120.000,00
- VÍDEO (F/D)**
 Editor gráfico da tela. Desenhe com facilidade no CP-500. Armazena as telas em fita ou diskette 10.000,00*

- BANNER (F/D/I)**
 Imprime mensagens em letras garrafais (80 col.) 6.400,00*
- SCRIPY (I)**
 Completo e versátil processador de texto em fita 32.000,00
 em disco 40.000,00
- CONTROLE DE AÇÕES (D/F)**
 Para quem gosta da Bolsa. Mostra os resultados (Lucro/Perda) 6.400,00*
- DIRETÓRIO (D)**
 Organiza e cadastra todos os seus programas e arquivos em diskette automaticamente. Pesquisa por disco ou programa e pode imprimir ordenadamente 16.000,00

- BANCO DE DADOS (D/I)**
 Sistema de fichário eletrônico. Você mesmo cria as fichas e pode pesquisar de vários modos, além de permitir impressão. Similar ao Profile 40.000,00

- CARTA ASTRAL (F/I)**
 Este programa faz todos os cálculos necessários ao desenho de uma carta astral e ainda imprime a mesma em questão de minutos. Só não interpreta 15.000,00

- UTILITÁRIOS (SOMENTE P/CP-500)**
- CONVERT (F/D)**
 Converte números decimais e hexa. Pode ser chamado a qualquer instante e não atrapalha o BASIC 6.400,00*
- LISTA (D/I)**
 Imprime as listagens de programas em BASIC de forma limpa e organizada. Não se perca com LLIST 16.000,00
- SUPERTECLA (F)**
 Cada tecla de seu CP-500 representa duas palavras do BASIC além de seu valor normal. Reduz drasticamente o tempo gasto na teclagem de programas 8.000,00
- ODONTO (F/D)**
 Engloba setor financeiro, agenda, cadastro, mala direta, lay-out dentário 50 ORTN
- EDITOR (D)**
 Poderoso editor assembler para os que programam em linguagem de máquina. Manual c/instruções 32.000,00
- SOUND (F/D)**
 Pequena mas útil subrotina que cria uma nova palavra em BASIC - "SOUND". Instruções detalhadas de como colocá-la em seus programas 6.400,00*

F- Para CP-500/CP-300 ou CP-200 em fita. I- Requer impressora.
 D- Para CP-500/CP-300 em disco. * - Acrescentar Cr\$ 6.000,00 p/versão em disco



Filcres Importação e Representações Ltda.
 Rua Aurora, 165 - CEP 01209 - São Paulo - SP
 Telex 1131298 FILG BR - PBX 223-7388 - Ramais 2, 4, 12, 18, 19 - Diretos: 223-1446, 222-3458, 220-5794 e 220-9113 - Reembolso - R17 Direto: 222-0016, 220-7718

NOME TEL.
 END. CEP
 CID. EST. EQUIP.
 ENVIE AS INFORMAÇÕES ACIMA PARA FILCRES IMP. E REPR. LTDA.

Kuprum

Tradução simultânea

Ivo D'Aquino Neto

Este programa, dedicado especialmente às crianças, tem como objetivo tornar mais agradável o aprendizado da língua inglesa.

Sabemos que o essencial para o domínio de uma língua é a manutenção do vocabulário. Pois é justamente sob este aspecto que o programa Tradutor nos parece bastante útil: com ele podemos montar um vocabulário que vá se ampliando à medida que novas palavras forem surgindo.

O número de palavras que podem ser armazenadas depende, é claro, da capacidade do sistema utilizado. É possível, por outro lado, otimizar a utilização da memória, iniciando a construção do vocabulário a partir de palavras encontradas em cadernos e livros do estudante.

Sempre que novas palavras forem surgindo, elas poderão ser acrescentadas ao vocabulário de nosso Tradutor, até que o sis-

tema esteja com sua capacidade de memória esgotada. A partir deste instante, para acrescentarmos novas palavras, precisaremos retirar do vocabulário algumas outras, de preferência aquelas que já tenham sido efetivamente decoradas pelo estudante.

Adotando este procedimento, o Tradutor irá se comportar como um arquivo extremamente dinâmico, e apesar do número limitado de vocábulos armazenados, poderá ser utilizado de maneira bastante eficiente.

O programa foi apresentado como tradutor de Inglês para o Português e vice-versa. Entretanto, como funciona a partir da associação de pares de palavras, pode ser empregado, sem qualquer alteração, para traduzir palavras de qualquer língua para outra (ou para a mesma, funcionando como dicionário de si-

Estrutura do programa

1. Linhas 10 a 90 – Cabeçalho.
2. Linhas 100 a 200 – Definição de variáveis e apresentação do título do programa.
3. Linhas 300 a 350 – **TRADUÇÃO**. Neste trecho, o programa solicita a palavra a ser traduzida, a qual é comparada com as palavras lidas pelas instruções **READ**. Se ocorrer a coincidência entre a que for fornecida pelo usuário e uma palavra lida, ambas serão apresentadas no vídeo. O programa será então desviado para a linha 700 (Quadro de opções), após **PAUSA** na mesma linha. Caso não ocorra a coincidência, ao ser encontrado o símbolo @, o programa será desviado para a linha 400.
4. Linha 400 – Apresentação da mensagem **NAO HA REGISTRO DESSA PALAVRA** durante algum tempo e, em seguida, desvio para a linha 700 (Quadro de opções).
5. Linhas 500 a 555 – **INTRODUÇÃO DE NOVAS PALAVRAS**. Neste intervalo, o programa fornece uma explicação sobre como proceder para incluir novas palavras

no vocabulário. Caso o desvio para a linha 500 tenha ocorrido após uma tentativa mal sucedida de tradução de palavra, teremos a apresentação da linha onde deverão ser incluídas as novas palavras. Ao ser pressionada a tecla **ENTER**, o programa será interrompido pela instrução **END** a fim de permitir a passagem para o modo de edição.

6. Linhas 600 a 605 – **PAUSA**. Estas linhas provocam uma pausa na execução do programa até que a tecla **ENTER** seja pressionada.

7. Linhas 700 a 740 – **MENU**. Este trecho permite ao usuário a escolha de uma dentre as três opções de ação: Tradução, Introdução de novas palavras e Fim de programa.

8. Linha 1000 em diante – São armazenados os pares de palavras em instruções **DATA**. O símbolo @ e o número da última linha, separados por vírgula, devem encerrar a relação de palavras.

```

10  * * * * *
20  *
30  * PROGRAMA TRADUTOR :
40  * - INGLES/PORTUGUES, PORTUGUES/INGLES
50  * VERSAO: 26/12:00
60  * DESENVOLVIDO POR:
70  * IVO D'AQUINO NETO - TEL.: (0482) 33-8371
80  * EM: 24/12/1982
90  * * * * *
100 CLEAR1000:DEFSTRA-Z
150 CLS:PRINTTAB(4)"* * * * * TRADUTOR INGLES/PORTUGUES, PORTUGUES/INGLES * * * * *":FORI%=1TO3000:
NEXT
200 GOSUB700
299 * * * T R A D U C A O * * *
300 CLS:RESTORE:PRINT@26,"- TRADUCAO -
310 PRINT@200,"ESCREVA A PALAVRA QUE VOCE QUER TRADUZIR":INPUTPA
320 READI,P:IFI="@"THEN400
330 IFPA=IPRINT@460,""PA"";" - TRADUCAO - ";"
P"":GOSUB600:GOTO700
340 IFPA=IPRINT@460,""PA"";" - TRADUCAO - ";"
I"":GOSUB600:GOTO700
350 GOTO320
400 CLS:PRINT@465,"* * * NAO HA' REGISTRO DESSA PALAVRA * * *":FORI%=1TO2000:NEXT:GOTO700
499 * * * INTRODUCAO DE PALAVRAS * * *
500 CLS:PRINT@19,"-INTRODUCAO DE PALAVRAS -":IFVAL(P)<>0LI=PELSELI="( # DA LINHA) "
505 PRINT:PRINTTAB(5)"1. ENTRE NO MODO DE EDICAO:
510 PRINTTAB(10)"- EDIT"LI"; <NEW LINE>; <X>"
515 PRINTTAB(5)"2. INTRODUZA A PALAVRA EM INGLES:
520 PRINTTAB(10)"- SUBSTITUA O SIMBOLO '@' PELA PALAVRA EM INGLES
525 PRINTTAB(5)"3. INTRODUZA A PALAVRA EM PORTUGUES:
530 PRINTTAB(10)"- SUBSTITUA O NUMERO DA LINHA, QUE VEM APOS '@', SEPARADA POR UMA VIRGULA, PELA PALAVRA EM PORTUGUES"
535 PRINTTAB(5)"4. INTRODUZA O SIMBOLO '@' APOS A PALAVRA EM PORTUGUES, SE-PARADO POR UMA VIRGULA.
540 PRINTTAB(5)"5. INTRODUZA O NUMERO DA LINHA EM QUE VOCE ACABOU DE INTRODUIZIR OS DADOS APOS O SIMBOLO '@', SEPARADOS POR UMA VIRGULA.
545 PRINTTAB(5)"6. SAIA DO MODO DE EDICAO.
550 PRINTTAB(5)"7. GRAVE ('CSAVE') A VERSAO AMPLIADA DO 'TRADUTOR'.
555 GOSUB600:END
599 * * * S U B R O T I N A 'PAUSA' * * *
600 PRINT@986,"(PRESSIONE <ENTER> PARA CONTINUAR..)":
605 IK=INKEY$:IFIK=" "THEN605ELSEIFIK=CHR$(13)RETURNELSE605
609 * * * S U B R O T I N A 'MENU' * * *
700 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(5)"VOCE DESEJA:
705 PRINT:PRINTTAB(10)"1. TRADUZIR PALAVRAS;
710 PRINTTAB(10)"2. INTRODUIZIR NOVAS PALAVRAS;
715 PRINTTAB(10)"3. ENCERRAR A CONSULTA.";
720 PRINT@995,"(ESCOLHA A OPCAO 1, 2 ou 3.)";
725 IK=INKEY$:IFIK=" "THEN725
730 IFIK="1"THEN300ELSEIFIK="2"THEN500ELSEIFIK="3"THEN740ELSE725
740 END
1000 DATA HOUSE,CASA,BLACK,PRETO,YELLOW,AMARELO,COW,VACA,WHITE,BRANCO,HORSE,CAVALO,BIRD,PASSARO,GREEN,VERDE,BROWN,MARRON,WATER,AGUA,BALL,BOLA,SHOE,SAPATO,TROUSERS,CALCAS, SNAKE,COBRA,MAN,HOMEM,WOMAN,MULHER,BOOK,LIVRO,DOG,CACHORRO,CAT,GATO,FLOOR,CHAO,WAVE,ONDA
1002 DATA WINTER,INVERNO,SUMMER,VERAO,AUTUMN,OUTONO,SPRING,PRIMAVERA,JANUARY,JANEIRO,FEBRUARY,FEVEREIRO,MARCH,MARÇO,APRIL,ABRIL,MAY,MAIO,JUNE,JUNHO,JULY,JULHO,AUGUST,AGOSTO,SEPTEMBER,SETEMBRO,OCTOBER,OUTUBRO,NOVEMBER,NOVEMBRO,DECEMBER,DEZEMBRO
1004 DATA MONDAY,SEGUNDA-FEIRA,TUESDAY,TERÇA-FEIRA,WEDNESDAY,QUARTA-FEIRA,THURSDAY,QUINTA-FEIRA,FRIDAY,SEXTA-FEIRA,SATURDAY,SABADO,SUNDAY,DOMINGO,TALE,MESA,DOOR,PORTA,WINDOW,JANELA,TREE,ARVORE,ONE,UM,TWO,DOIS,THREE,TRES,FOUR,QUATRO,FIVE,CINCO,SIX,SEIS
1006 DATA SEVEN,SETE,EIGHT,OITO,NINE,NOVE,TEN,DEZ,ELEVEN,ONZE,TWELVE,DOZE,THIRTEEN,TREZE,FOURTEEN,QUATORZE,FIFTEEN,QUINZE,SIXTEEN,DEZESSEIS,SEVENTEEN,DEZESSETE,EIGHTEEN,DEZOITO,NINETEEN,DEZENOVE,TWENTY,VINTE,HOME,LAR,PENCIL,LAPIS,RUBBER,BORRACHA,RULER,REGUA
1008 DATA BED,CAMA,CHAIR,CADEIRA,GLASS,COPO,YESTERDAY,ONTEM,TOMORROW,AMANHA,FISH,PEIXE,@,1008

```

nônimos). Mediante pequenas modificações, inclusive, a tradução poderá ser feita de uma para diversas línguas.

OPERAÇÃO

Ao ser rodado, o programa fornece ao usuário um quadro de opções:

- Tradução de palavras
- Introdução de novas palavras no vocabulário
- Encerramento do programa

Na opção Tradução, é solicitado ao usuário entrar com a palavra a ser traduzida, a qual será comparada com cada palavra do vocabulário. Encontrando-se o seu par, ambas aparecerão no vídeo: a palavra a ser traduzida e a sua tradução.

Caso a palavra solicitada não faça parte do vocabulário atual, isto será informado ao usuário através de mensagem apresentada no vídeo. Logo a seguir vem o quadro de opções. Este é o momento mais adequado para o acréscimo de novas palavras, pois a opção Introdução de novas palavras informará, inclusive, o número da linha onde o acréscimo deverá ser feito (se esta linha já estiver com sua capacidade esgotada, deverá ser criada uma nova, encerrando as inclusões com o símbolo @, seguido de uma vírgula e do número da linha atual).

Na opção de Encerramento, o programa é simplesmente desviado para o final (END).

Engenheiro Eletrônico, graduado em 1973 pela E.T.F.C.S.F., Ivo D'Aquino Neto é responsável pela expansão e implantação do sistema de tele supervisão dos equipamentos de transmissão, comutação, força e redes na TELESC - Telecomunicações de Santa Catarina S. A.

GESPRO

CURSOS DE ESPECIALIZAÇÃO PROFISSIONAL LTDA

CURSOS DE MICROCOMPUTADORES

- Introdução aos Microcomputadores
- Linguagem Basic
- Técnicas Digitais
- Microprocessadores 8080/8085
- Microprocessador Z80
- Microprocessador 6800
- CP/M
- Cursos para Empresas

CENTRO
BOTAFOGO
ILHA
MARACANÁ



CENTRAL DE INFORMAÇÕES 393-4585

Masterword: descubra a palavra

Rubens Hungria de Lara

Uma das características que mais me impressiona no BASIC, e particularmente no Applesoft (o BASIC do Apple II), é a sua capacidade de manusear cadeias de caracteres, as chamadas *strings*. Por esse motivo, uma das primeiras aplicações que me ocorreu foi programar um jogo de palavras que conheci nos tempos de estudante de Engenharia e que preencheu longas aulas de matérias não exatamente agradáveis.

O Masterword é um jogo simples, similar ao Mastermind, só que utiliza letras ao invés de números. Escrito para o Apple e derivados (Unitron AP-II, Maxxi, Microengenho), ele pode ser facilmente convertido para outros micros, pois é documentado através de **REMARKS** que separam as principais rotinas, conforme pode ser observado na listagem 1.

Neste jogo, o competidor deve adivinhar uma palavra de cinco letras, sendo que nenhuma é repetida, selecionada pelo computador. A cada tentativa do jogador, o computador responderá quantas letras estão certas e quantas estão certas e no lugar certo. Assim, o jogador deve ir construindo palavras até descobrir a escolhida pelo computador. Existem três níveis de dificuldade para chegar-se à palavra certa - 10, 7 e 5 tentativas -, de acordo com o nível do jogador - principiante, intermediário e profissional, respectivamente.

Vejam agora algumas características do Masterword. As principais variáveis utilizadas são **F%** e **D%**, valores

de frequência e duração do som utilizado na rotina de resultado final. Esta rotina é carregada na linha 95 e escrita em linguagem de máquina, como mostra a listagem 2. É uma rotina opcional e, se desejado, pode ser excluída, omitindo-se as linhas 95, 3220, 3320 e as sub-rotinas 3500 e 4000 da listagem 1.

NMAX é o número de palavras exis-

tentes no banco de palavras e **AMAX** o número de letras por palavra, definidas como 60 e 5, respectivamente, mas que podem ser alteradas. **PS** é o *array* de palavras e **TS**, o *array* de tentativas feitas.

O banco de palavras está definido da linha 9050 à linha 9160 e pode ser alterado conforme a sua imaginação.

TENTATIVAS	RESULTADOS
ESTOU ESPERANDO A SUA PALAVRA-->?FUNGO	
1. F U N G O	0, 0
ESTOU ESPERANDO A SUA PALAVRA-->?VINHO	
2. V I N H O	2, 0
ESTOU ESPERANDO A SUA PALAVRA-->?FILHA	
3. F I L H A	3, 1
ESTOU ESPERANDO A SUA PALAVRA-->?CHEIA	
4. C H E I A	5, 5
PARABENS RUBENS - VOCE GANHOU!!	
VOCE ACERTOU EM 4 TENTATIVAS	
ATE A PROXIMA	
ALQUEM MAIS QUER JOGAR?	
TECLE 'SIM' -->?N	
FIM 'DE' JOGO	

Figura 1 - Um exemplo do jogo. Após cada tentativa do jogador, o computador responde, através do primeiro caráter, quantas letras estão corretas e, pelo segundo caráter, quantas estão certas e no lugar certo, até que você forme a palavra escolhida e termine o jogo.

Listagem 1 — Masterword

```

1 REM *****
2 REM * MASTERWORD *
3 REM * *
4 REM * RUBENS H. DE LARA *
5 REM * R AFONSO PEDRAZI 355 *
6 REM * 18100 SOROCABA SP *
7 REM * (0152) 33-1871 *
8 REM *****
10 CLEAR
20 DIM F%(20),D%(20)
30 F%(1) = 56:D%(1) = 7:F%(2) = 8
   9:D%(2) = 4
31 F%(3) = 212:D%(3) = 5:F%(4) =
   67:D%(4) = 6
32 F%(5) = 210:D%(5) = 9:F%(6) =
   45:D%(6) = 8
33 F%(7) = 69:D%(7) = 4:F%(8) = 5
   6:D%(8) = 7
34 F%(9) = 210:D%(9) = 9:F%(10) =
   18:D%(10) = 22
45 HOME
50 NMAX = 60:TMAX = 5
60 DIM P$(NMAX): DIM A(NMAX)
70 NIVEL$(1) = "PRINCIPIANTE":CH(
   1) = 10
80 NIVEL$(2) = "INTERMEDIARIO":CH(
   2) = 7
90 NIVEL$(3) = "PROFISSIONAL":CH(
   3) = 5
95 PRINT CHR$(4);"BLOAD MASTER
   WORD.SOM"
100 GOSUB 9000: REM CARREGA BAN
   CO DE PALAVRAS
200 GOSUB 1000: REM CABECALHO

300 HOME : GOSUB 1200: REM ESCO
   LHA RANDOMICA DE PALAVRA
400 GOSUB 1500: REM TELA INICI
   AL
500 REM CORPO DO PROGRAMA
505 VTAB 5

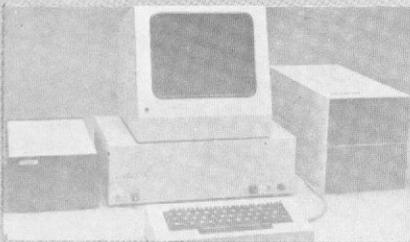
510 PRINT " TENTATIVAS R
   ESULTADOS": PRINT
520 K = K + 1: REM K=NO. TENTATI
   VAS
530 V = (4 + (2 * K))
535 VTAB V
540 PRINT "ESTOU ESPERANDO A SUA
   PALAVRA-->";
550 INPUT T$: IF LEN (T$) > TMA
   X THEN 530
555 VTAB V
557 PRINT "

560 SPEED= 50
570 VTAB V: HTAB 2
580 INVERSE : PRINT K;
590 NORMAL : PRINT ". ";
600 FOR I = 1 TO LEN (T$)
610 PRINT MID$( T$,I,1);" ";
620 NEXT I
630 SPEED= 255
640 FOR PAUSE = 1 TO 500: NEXT P
   AUSE
650 GOSUB 3000
660 HTAB 23
670 PRINT X;" , ";Y
680 IF Y = TMAX THEN GOSUB 3300
   : GOTO 700
685 GOSUB 3200
687 IF Z = 2 THEN GOTO 700
690 GOTO 520
700 GOSUB 3400
710 GOTO 300
1000 REM CABECALHO
1010 VTAB 1
1020 PRINT "*****
   *****"
1030 PRINT "** M A S T E
   R W O R D **"
1040 PRINT "*****
   *****"

1050 POKE 34,3
1060 RETURN
1200 REM ESCOLHA RANDOMICA DA P
   ALAVRA
1210 I% = 1 + ( RND (1) * NMAX)
1220 IF A(I%) = 0 THEN A(I%) = 1
   :X$ = P$(I%): GOTO 1240
1230 GOSUB 1300
1240 RETURN
1300 REM PESQUISA SEQUENCIAL DE
   PALAVRA ATIVA
1310 I = 1
1320 IF A(I) = 0 THEN A(I) = 1:X
   $ = P$(I): GOTO 1510
1330 I = I + 1
1340 IF I < NMAX THEN 1320
1350 HOME
1360 HTAB 15: VTAB 15: FLASH
1370 PRINT "BANCO DE PALAVRAS ES
   GOTADO": NORMAL
1380 PRINT : PRINT : PRINT
1390 PRINT "PARA RE INICIAR TECL
   E 'RUN'"
1400 END
1410 RETURN
1500 REM HELLO SCREEN 3
1510 VTAB 5: PRINT " OLA ,TUD
   O BEM?"
1520 PRINT "

1530 PRINT
1540 PRINT TAB(4)"ESTE E O JOG
   O DO MASTERWORD"
1550 PRINT : HTAB 5
1560 INPUT "ENTRE SEU NOME-->";N
   OME$
1579 PRINT : HTAB 5
1580 PRINT "VOCE QUER INSTRUcoes
   , ";NOME$;"?"
1585 PRINT : HTAB 5
1590 INPUT "TECLE S OU N-->";SN$

```



SCHUMEC

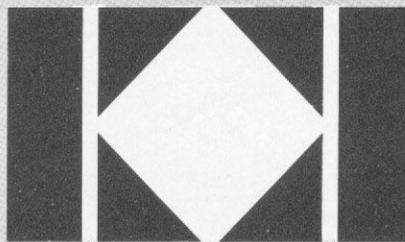
Professional - Científico
CPU 8085 a 6.144 MHZ 64 KB de RAM
até 4 diskettes de 8" Padrão IBM 3740
e 4 discos rígidos de 6 ou 12 M Bytes
Impressora até 160 CPS
totalmente modular

CPU de 16 Bits
com 256 Kbytes de RAM e sistema
multiusuário

O micro Nacional de categoria
Internacional

Maior desempenho com menor custo
na sua faixa de mercado (Prológica
S-700, Quartzil, COBRA 305)

- Aplicativos especialmente desenvolvidos para a real necessidade de sua empresa
- Utilitários



KALHAU ENGENHARIA LTDA.

Praça Tiradentes, 10/402 (021) 252-2752
Cep. 20.060 - RJ - Das 8:00 hs às 22:00 hs
Sábado 8:00 hs - 17:00 hs.

- TK 83 e TK 85
 - JR da SYSDATA
 - Jogos
 - Comercialização de programas de terceiros
 - Periféricos
 - Acessórios (Diskettes, Formulários, etc.)
 - Livros e revistas técnicas
 - Mobiliário para seu micro
 - Treinamento especial para empresas
 - Financiamentos e Leasing
 - Despachamos para todo Brasil
- Garantimos os melhores preços e formas de pagamento da praça (Antes de comprar não deixe de nos consultar)



DIGITUS

Pessoal e Semi-Profissional compatível
com TRS-80 CPU Z80A a 2,5 MHZ

Sistema modular
Interface para cassetes de alta
velocidade e até 4 diskettes de 5 1/4"

CPM com 64K RAM
Alta resolução de vídeo

Testes efetuados pelas revistas
especializadas comprovam seu grande
desempenho na sua faixa (DISMAC
D-8000, CP 500, NAJA)

CURSOS

- Basic e Basic Avançado
- CPM/DOS
- Assembler

```

1600 IF SN# < > "S" AND SN# < >
    "N" THEN 1585
1610 IF SN# = "S" THEN GOSUB 18
    00
1620 VTAB 16: HTAB 5
1630 PRINT "QUAL E O SEU NIVEL ?
    "
1640 PRINT : HTAB 7
1650 INPUT "TECLE 1 2 OU 3 -->"
    ;N%
1660 IF N% > 3 OR N% = 0 THEN 16
    20
1670 PRINT : HTAB 5: PRINT "LEMB
    RE-SE "
1680 PRINT : HTAB 2: SPEED= 20
1690 PRINT "SE VOCE E ";NIVEL$(N
    %); " "; "TEM ";CH(N%);" CHANC
    ES"
1700 SPEED= 255
1710 PRINT : HTAB 31
1720 FLASH : PRINT "BOA SORTE!";
    NORMAL
1730 FOR PAUSE = 1 TO 2000: NEXT
    PAUSE
1735 HOME
1740 RETURN
1800 REM TELA DE HELP
1805 HOME
1810 VTAB 6: HTAB 2
1820 PRINT "ESTE JOGO CONSISTE E
    M VOCE ACERTAR UMA"
1822 PRINT "PALAVRA DE 5 LETRAS
    ESCOLHIDA PELO APPLE"
1824 PRINT "A CADA TENTATIVA ELE
    RESPONDERA : "
1830 HTAB 5: PRINT "A.O NUMERO D
    E LETRAS QUE EXISTE NA"
1840 HTAB 7: PRINT "PALAVRA ESCO
    LHIDA"
    
```

```

1850 HTAB 5: PRINT "B. O NUMERO
    DE LETRAS QUE ESTAO NA"
1855 HTAB 5: PRINT "POSICAO CORR
    ETA"
1860 HTAB 5
1870 PRINT " A RESPOSTA SERA NA
    FORMA A,B "
1880 PRINT : HTAB 4
1890 PRINT "VOCE PODE ESCOLHER 3
    NIVEIS DE DIFI-"
1900 PRINT SPC( 3)"CULDADE CONF
    ORME O NUMERO DE TENTATI-"
1910 PRINT SPC( 5)"VAS A QUE VO
    CE TERA DIREITO:"
1920 PRINT
1930 PRINT SPC( 7)"1-PRINCIPIAN
    TE - 10 TENTATIVAS"
1940 PRINT SPC( 7)"2-INTERMEDIA
    RIO - 7 TENTATIVAS"
1950 PRINT SPC( 7)"3-PROFISSION
    AL - 5 TENTATIVAS"
1955 PRINT
1960 PRINT "PARA CONTINUAR APERT
    E QUALQUER TECLA";
1970 GET Z$: HOME
1980 RETURN
3000 REM CALCULA RESULTADO
3005 Y = 0: X = 0
3010 FOR I = 1 TO LEN (T$)
3020 IF MID$( X$,I,1) = MID$(
    T$,I,1) THEN Y = Y + 1
3030 NEXT I
3040 FOR I = 1 TO LEN (T$)
3050 H = 0
3060 FOR J = 1 TO LEN (T$)
3070 IF MID$( T$,I,1) = MID$(
    X$,J,1) THEN H = 1
3080 NEXT J
3090 IF H = 1 THEN X = X + 1
3100 NEXT I
3110 RETURN
3200 REM ROTINA DO PERDEDOR
3210 IF K < CH(N%) THEN Z = 1: GOTO
    3280
3220 GOSUB 3500: REM ROTINA DE
    SOM
3225 Z = 2
3230 HOME
3240 VTAB 12: HTAB 7: PRINT "VOC
    E PERDEU ";NOME$
3250 VTAB 14: HTAB 7: PRINT "A P
    ALAVRA ERA ";
3260 INVERSE : PRINT X$: NORMAL
3270 VTAB 16: HTAB 8: PRINT "ATE
    A PROXIMA"
3280 RETURN
3300 REM ROTINA DO GANHADOR
3310 GOSUB 3500
3315 FOR PAUSE = 1 TO 1000: NEXT
    PAUSE
3320 HOME
3325 VTAB 10: HTAB 7: PRINT "PAR
    ABENS ";NOME$;" - VOCE GANH
    OU!!"
3330 VTAB 13: HTAB 7: PRINT "VOC
    E ACERTOU EM ";K;" TENTATIVA
    S"
3350 VTAB 16: HTAB 8: PRINT "ATE
    A PROXIMA"
3360 RETURN
3400 REM FIM DE JOGO
3410 VTAB 21: HTAB 5
3415 PRINT "ALGUEM MAIS QUER JOG
    AR? "
3420 VTAB 23: HTAB 7: PRINT " TE
    CLE 'SIM'-->";
3425 INPUT S$
3430 IF S$ = "SIM" THEN K = 0: GOTO
    3450
3440 VTAB 24: HTAB 29: FLASH : PRINT
    "FIM DE JOGO": NORMAL : END
3450 RETURN
3500 REM ROTINA DE SOM
3510 FOR I = 1 TO 10
    
```

```

3515 F = F$(I)
3516 D = D$(I)
3540 GOSUB 4000
3550 NEXT I
3560 RETURN
4000 REM ACIONADOR DE FALANTE
4100 POKE 768,D
4200 POKE 769,F
4300 CALL 770
4400 RETURN
6002 END
9000 REM CARREGA BANCO DE PALAV
    RAS
9010 FOR P = 1 TO NMAX
9020 READ P$(P)
9030 NEXT P
9040 RETURN
9050 DATA ISTMO,PILHA,PRATO,PIN
    TO,PRUMO
9060 DATA CRAVD,LAPIS,GERAL,GRU
    PD,CALBR
9070 DATA UNIAO,CURSO,FILHO,MEN
    TA,FATOR
9080 DATA TRAGO,GANSO,XISTO,VAC
    UO,VADIO
9090 DATA BRUMA,MELRO,PRETO,ALU
    NO,PORTA
9100 DATA BAIXO,BEIJU,FEUDO,LAP
    SO,CAPUZ
9110 DATA MUNDO,CHUVA,CHAVE,CHE
    IA,POETA
9120 DATA COBRA,SABER,FACIL,PAD
    RE,FRASE
9130 DATA DEBIL,VERSO,DIGNO,HIA
    TO,EXTRA
9140 DATA FECHO,FORCA,FELIZ,GRU
    TA,FEROZ
9150 DATA VELHA,VETOR,URINA,RAD
    IO,USINA
9160 DATA ULTRA,SIGNO,SIGLA,ASI
    LO,PISTA
    
```

Listagem 2 Rotina de Som

ICALL-151

*302L

0302-	AC 01 03	LDY	\$0301
0305-	AE 01 03	LDX	\$0301
0308-	A9 04	LDA	##04
030A-	20 AB FC	JSR	\$FCAB
030D-	AD 30 C0	LDA	\$C030
0310-	EB	INX	
0311-	D0 FD	BNE	\$0310
0313-	88	DEY	
0314-	D0 EF	BNE	\$0305
0316-	CE 00 03	DEC	\$0300
0319-	D0 E7	BNE	\$0302
031B-	60	RTS	
031C-	20 20 70	JSR	\$7020
031F-	08	PHP	
0320-	18	CLC	
0321-	DB	CLD	
0322-	88	DEY	
0323-	08	PHP	
0324-	A0 A0	LDY	##A0
0326-	10 38	BPL	\$0360

Rubens Hungria de Lara é formado em Engenharia Eletrônica pelo ITA e trabalha em processamento de dados nas áreas de análise e geração de sistemas desde 1972.

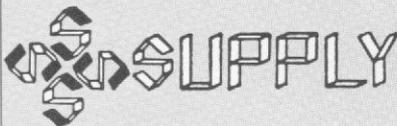
SUPPLY

EM PD, TUDO O QUE VOCÊ NECESSITA NUM SÓ FORNECEDOR!

E a **Supply** não tem apenas todo e qualquer tipo de material para CPD's. Tem também os melhores preços e a mais rápida entrega. Isso porque a **Supply** tem um estoque completo das melhores marcas existentes no mercado, podendo assim atender - com a mesma eficiência - desde empresas de grande porte até pequenos consumidores.

Se o seu problema for suprimentos para Processamento de Dados, preço ou prazo de entrega, consulte antes a **Supply**.

Você fará bons negócios e bons amigos.



Suprimentos e Equipamentos para Processamento de Dados Ltda.
Rua Padre Leandro, 70 - Fonseca
CEP 24120 - Tel.: 722-7937 Niterói - RJ.

OUTROS ESTADOS:

Pernambuco, Rio Grande do Norte e Paraíba: Filial Recife: (081) 431-0569 - Alagoas: CORTEC: (082) 221-5421 - Ceará: DATA-PRINT: (085) 226-9328 - Mato Grosso: FORTALEZA: (067) 382-0173

Maxxi, o micro pessoal muito profissional da Polymax.



Agora vamos processar os dados técnicos dele.

O **Maxxi** é um microcomputador pessoal — profissional de grande versatilidade e assegurada possibilidade de expansão. **Compatível com APPLE II PLUS*, aceita mais de 5 mil programas aplicativos disponíveis no mercado.** Sua característica padrão inclui um monitor e linguagem Polysoft Basic, ambas gravadas em ROM, com 2 kbytes e 10 kbytes, respectivamente, 48 kbytes de memória RAM disponíveis para o usuário; interface para gravador cassete, vídeo e tv colorida (sistema PAL-M); teclado padrão ASC II e fonte de alimentação, dispostos em um gabinete próprio.

Veja aqui sua essência técnica:

Microprocessador

6502 operando com frequência de 1 MHz.

Vídeo

O **Maxxi** possui um vídeo profissional de 12" com fosfatização verde e pode conectar-se também com uma televisão comum (colorida ou preto & branco), operando no modo **texto** ou **gráfico** (baixa ou alta resolução), sendo completamente transparente ao usuário o acesso à memória. No modo **gráfico**, as últimas 4 linhas do vídeo operam no modo **texto**. Todos os modos de operação com o vídeo são selecionáveis por Software.

Modo Texto

- 40 caracteres/linha, 24 linhas.
- Caracteres 5 x 7.
- Vídeo normal, reverso e piscante.
- Controle pleno do curso.

Modo Gráfico

(baixa resolução)

- 40 h x 48 v ou 40 h x 40 v com 4 linhas de texto.
- 16 cores selecionáveis por Software.
- Comando específicos do Polysoft Basic para uso do Modo Gráfico: COLOR, PLOT, HLINE, VLINE, SCRNL.
- (alta resolução)
- 280 h x 192 v ou 280 h x 160 v com 4 linhas de texto.
- 6 cores selecionáveis por Software.
- Comandos específicos do Polysoft Basic para uso no modo gráfico: HCOLOR, HPLLOT.
- Imagem do vídeo residente em 8 kbytes.

Memória

A memória dinâmica RAM é organizada em 3 incrementos de 16 kbytes cada um, num total de 48 kbytes totalmente disponíveis para o usuário. Esta memória pode ser aumentada conforme a necessidade do usuário adicionando placas de expansão. Possui também 10 kbytes de ROM para armazenamento do Polysoft Basic e 2 kbytes de ROM para o sistema monitor. Sistema de "Refresh" automático, completamente transparente. Memória rápida — tempo de acesso de 350 ns.

Entrada e Saída

O **Maxxi** inclui um teclado com padrão ASC II; interface para gravador cassete, vídeo e tv colorida sistema PAL-M; um conjunto de 8 conectores para a ligação de cartões controladores de periféricos e expansões; 3 entradas de 1 bit, 4 entradas analógicas para conexão de "joystick" e 4 saídas digitais de 1 bit.

Polysoft Basic

Possui características básicas do padrão Basic com técnicas de forma a propiciar máximo rendimento dos recursos de Software do produto.

Monitor

Gravado em ROM com 2 kbytes.

Periféricos e acessórios disponíveis

O **Maxxi** de concepção modular, cresce de acordo com os periféricos a ele incorporados, dentre os quais destacamos: TV comum, a cores ou preto & branco — Monitor profissional Polymax de 12" com fosfatização verde — Unidade de drives de disquetes de 5 1/4", organizado com 25 trilhas, 16 setores de capacidade de 256 bytes cada um — Unidade de gravador cassete — Interface serial para impressora — Impressora Polyprint 90 CPS de 80/132 colunas — Controladores de jogos — Interface serial para comunicação de dados — Modem — Placa de expansão de memória RAM para 64 kb — Placa de CPU Z-80 (sistema operacional CP/M) — Placa Videx expansora de vídeo de 40 para 80 colunas — modulador de R.F.

- Outros produtos da Polymax:
- POLY 301 WP (Polyscriba)
- POLY 201 DP • POLY 105 DP
- POLY 201 DE • POLYNET

MAXXI

Polymax

SISTEMAS E PERIFÉRICOS S.A.

Filiada à ABICOMP

MATRIZ: PORTO ALEGRE (RS) - Fone: 42-7833.
 FILIAIS: ABC (SP) - Fone: 454-4922 - BELO HORIZONTE (MG) - BRASÍLIA (DF) - Fone: 225-1456 - CURITIBA (PR) - Fone: 233-6632
 PORTO ALEGRE (RS) - Fone: 42-3311 - RIO DE JANEIRO (RJ) - Fone: 252-8274 - SÃO PAULO (SP) - Fone: 283-3722.

REDE DE REVENDIDORES

BAURURU (SP): Soma - 24-2558 - BELÉM (PA): Pam - 222-9772 - BELO HORIZONTE (MG): Compucity - 226-6336 - Computronics - 225-3305 - Julio Lobos - 225-6519 - BRASÍLIA (DF): Compushow - 273-2128 - CB - 242-6344 - MB - 226-5914 - Vídeo Service
 248-6321 - CAMPO GRANDE (MS): DRL - 382-6487 - New Line - 624-5349 - CAMPINAS (SP): Microsystems - 51-3542 - Microtek - 32-3910 - CAXIAS DO SUL (RS): Digipampa - 221-4559 - CURITIBA (PR): Comicro - 224-5616 - Compustore - 232-1750 - Compusystem - 243-1731 - DUQUE DE CAXIAS (RJ): CPM - 771-0312 - FORTALEZA (CE): General Data - 226-2610 - GOIÂNIA (GO): Cendados - 224-5487 - ITAJAI (SC): Entec - 44-0244 - JOINVILLE (SC): Comicro - 22-5858 - JUIZ DE FORA (MG): Verma - 212-3809
 LONDRINA (PR): Comicro - 23-0065 - MANAUS (AM): CPD - 237-1793 - MOGI DAS CRUZES (SP): Runners House - 468-3779 - NOVO HAMBURGO (RS): Micromega - 93-4721 - PASSO FUNDO (RS): Digipampa - 312-3169 - PELOTAS (RS): CCS - 25-4139
 PIRACICABA (SP): Sogemec - 34-2100 - PORTO ALEGRE (RS): Advancing - 26-8246 - DB - 22-5136 - Digital - 24-1411 - Informatix - 21-4189 - Microsis - 22-9782 - Processa - 26-0936 - RIBEIRÃO PRETO (SP): Compusys - 635-1195 - Khedi - 634-1715 - Memocards
 636-0586 - RECIFE (PE): General Data - 222-0357 - Intertécnica - 341-2467 - Mekros - 224-3216 - RIO DE JANEIRO (RJ): Clap - 234-0214 - Computique - 267-1093 - Eldorado - 227-0791 - Carson - 252-2050 - Kristian - 252-9057 - Microma - 222-6088 - Microshow
 264-5797 - SMC - 239-1345 - SALVADOR (BA): Sismac - 243-0991 - SANTA MARIA (RS): Digipampa - 221-6952 - SANTA ROSA (RS): Agnoletto - 512-1399 - SANTOS (SP): Kauffmann - 34-1476 - Sisper - 37-4705 - SÃO JOSÉ DOS CAMPOS (SP): Log - 22-7311
 Sicom - 23-3752 - SÃO LUIZ (MA): MPA - 221-1755 - SÃO PAULO (SP): Audio - 220-2322 - Compushop - 212-9004 - Compute - 852-8290 - Computerland - 258-3954 - Data Magna - 272-2432 - Eletrogig - 881-6224 - Fotóptica - 852-2172 - Imares - 61-4049
 881-0222 - Infodata - 853-5740 - Mappin - 258-7311 - Microshop - 282-2105 - Prokura - 32-9776 - PSI - 531-9902 - Reflex - 883-2440 - Tiger - 212-9522 - SOROCABA (SP): Datamed - 33-3155 - UBERLÂNDIA (MG): Silógica - 234-4191 - VOLTA REDONDA (RJ):
 Bevorelli - 42-2175 - VITÓRIA (ES): Taborda - 222-5395.

Anime-se... e faça bons jogos em BASIC

Renato Sabbatini

Uma das características mais fascinantes do microcomputador pessoal é a riqueza de recursos e a facilidade de programação que a maioria dos modelos existentes oferece para a realização de jogos e entretenimentos bastante sofisticados e excitantes. Na realidade, a possibilidade de ter uma *máquina de fliperama* em casa é um dos motivos mais comuns que levam muitas pessoas, desde garotos até sizudos executivos de terno e gravata, a comprarem um micro para suas casas.

Os primeiros micros pessoais surgidos no mercado dispunham de características extremamente sofisticadas em relação a computadores de maior porte. Alguns destes recursos (como os gráficos, por exemplo) podiam ser obtidos apenas a custos extremamente altos nos computadores até então existentes. Entretanto, uma nova geração de microcomputadores, hoje em evidência no mercado brasileiro (derivados do Apple II americano, por exemplo), vem adicionar recursos ainda mais poderosos, que foram colocados propositadamente para a implementação de jogos muito mais sofisticados e similares aos dos fliperamas: gráficos coloridos de alta resolução, animação gráfica, produção de ruídos, sons e música, alavancas de controle (joysticks), etc. O sucesso destes computadores pode ser medido pelas longas filas de entusiastas, em recentes exposições de micros, esperando a vez de jogar o Pacman, Fórmula 1, Asteróides etc.

Infelizmente, a complexidade aparente e a pirotecnia visual e sonora de muitos destes jogos levam as pessoas a pensar que programar um bom jogo no microcomputador é algo ao alcance apenas de alguns gênios malucos, destes que passam 27 horas por dia nesta atividade.

Outro tipo de engano muito comum, mesmo entre programadores que se dizem experimentados, é pensar que os jogos de ação rápida, que exigem grande habilidade manual ou mostram animações gráficas complexas, podem ser apenas programados em linguagem de máquina ou usando, diretamente, um Assembler, ambos muito difíceis de serem aprendidos por não profissionais do teclado.

Neste artigo, pretendo mostrar que, sabendo-se alguns truques de programação e utilizando-se ao máximo os recursos

mesmo de máquinas mais simples (como o TRS-80 ou similares), qualquer programador mediano pode desenvolver, em BASIC, jogos surpreendentemente rápidos e complexos.

INGREDIENTES DE UM BOM JOGO

Quais são os ingredientes básicos de um jogo de sucesso no microcomputador? Esta *receita* tem mudado bastante, a medida que os jogos evoluem. Antigamente, ou seja, há três anos atrás, qualquer jogo que dialogasse com o usuário ou fizesse alguns gráficos modestos era fanaticamente espalhado por todos os micros. Hoje em dia, fazem sucesso apenas os jogos de frenética ação visual, interação complexa, som e outros recursos.

No entanto, todos os jogos de sucesso têm em comum apenas cinco coisas:

- **continuidade** — fluxo ou suspense do jogo; o que mantém a atenção, a concentração e a motivação do usuário durante todo o seu desenvolvimento. É o que faz o jogador ficar *grudado* no computador e perder a noção de tempo!
- **desafio** — o que é oferecido na forma de competição, destreza manual, dificuldade intelectual ou uma combinação de todos estes.
- **criatividade** — uma combinação de novidade do jogo, originalidade de abordagem e soluções, etc.
- **imaginação** — uso de apelos históricos ou de fantasia, elementos tirados da mitologia, aventuras famosas, ficção científica, história em quadrinhos, etc; inclusão de recursos de imagem e som e outros tipos de *venenos*.
- **interação** — velocidade, habilidade, competição contra o computador, diálogo rápido, envolvimento de dois ou mais jogadores etc.

Estas exigências podem ser enfrentadas com tranquilidade, se soubermos alguns *macetes* de desenvolvimento, os quais incluem: metodologia de planejamento; programação e teste; e as técnicas de programação que possibilitem a exploração máxima dos recursos da máquina e a realização de alguns *truques* mais comuns.

DESENVOLVENDO O JOGO

O elemento fundamental de qualquer jogo de sucesso, aliás, de qualquer programa de computador, é o **planejamento**. Este tem três fases distintas que devem ser seguidas com o máximo de rigor e cuidado, por parte do programador:

1. **OBJETIVOS:** todo jogo parte de uma idéia. Escreva-a! Coloque no papel os objetivos e características básicas que você deseja ver no jogo, regras de utilização, recursos a serem utilizados etc.

2. **PLANEJAMENTO DO ALGORITMO:** identifique todas as partes que o programa deverá ter para atingir os objetivos. Divida as tarefas básicas em módulos pequenos, separados (sub-rotinas, por exemplo), de tal modo que possam ser testados isoladamente, antes de serem incorporados ao programa. Desenhe um fluxograma geral e depois um mais detalhado dos passos que o programa deverá seguir. O fluxograma auxilia o desenvolvimento e o teste mais eficiente de módulos muito complexos. Faça também uma tabela de todas as rotinas e variáveis que o programa deverá usar.

3. **PLANEJAMENTO DOS TESTES:** delinear, para cada módulo, um conjunto de testes com dados conhecidos, cobrindo exaustivamente todas as variações, mesmo as mais absurdas, que poderão ser encontradas. Coloque na programação, linhas de teste ou comandos, para mostrar resultados parciais de cálculos. Estas linhas podem ser retiradas posteriormente, quando o programa estiver funcionando corretamente.

Segundo todos os experts do ramo, o planejamento do programa deve ser *up-down*, ou seja, de cima para baixo. Comece estipulando a função global do programa, depois quebre-a em subfunções separadas e menores; estas em sub-subfunções, e assim por diante. Identifique todos os módulos necessários e os básicos que serão usados por muitos outros.

O desenvolvimento (a codificação propriamente dita), entretanto, deve ser preferencialmente de baixo para cima, isto é, *bottom-up*. Comece programando e testando as sub-rotinas mais elementares, depois os módulos que usam uma ou mais sub-rotinas, até chegar na montagem final do programa.

A estrutura do programa tem muito a ver com as características da linguagem em que é programado. Um programa que será compilado (em FORTRAN, por exemplo), ou interpretado (BASIC), tem estruturas bastante diferentes, para conseguir maior eficiência. Como estamos nos referindo à programação em BASIC para microcomputadores, vamos primeiro definir os elementos desejáveis de prestação do jogo:

- **velocidade:** deve ser a maior possível. Se quisermos reduzir a velocidade em um ponto qualquer do programa, basta colocar algumas alças de espera (*loops*). Isto é bem mais fácil do que tentar aumentar a velocidade depois de programado.
- **uso de pouca memória** — jogos complexos exigem programas grandes. Estes são difíceis de programar, de corrigir e de colocar na memória limitada do micro.
- **uso de recursos adicionais** — som, animação gráfica, alavancas, teclado etc.

Se juntarmos tudo isto, veremos que a estrutura interna do programa, isto é, as suas partes e a ordem em que são colocadas, muitas vezes nada tem a ver com a estrutura e a ordem de execução. Um jogo típico seria executado na seguinte sequência: mostrar título e instruções do jogo; pedir nome(s) do(s) jogador(es), parâmetros ou opções iniciais (por exemplo grau de habilidade); executar o jogo até o objetivo ou final desejado; mostrar resultados, colocar nome do jogador na lista dos recordes etc.

Entretanto, para conseguir maior velocidade em BASIC, a *estrutura interna* do programa teria que ser assim:

1. Chamar uma sub-rotina ou desviar para o fim do programa, para inicialização (dimensionar, definir tipos de variáveis, ler

conjuntos DATA, definir parâmetros iniciais e constantes, mostrar títulos e instruções). Por que estes segmentos devem estar fisicamente ao final do programa? Porque o interpretador BASIC, cada vez que encontra no programa um desvio para uma linha qualquer, tem que percorrer linearmente todo o programa, desde o início, até encontrar a linha desejada. Quanto maior o número de linhas supérfluas (usadas apenas uma vez, como as de instrução) antes dela, maior será a demora em encontrá-la!

2. Colocar em seguida as sub-rotinas ou trechos de programas que são mais usadas ou devem ser mais rápidas (pelo mesmo motivo).

3. O corpo do programa.

4. As sub-rotinas menos usadas, ou mais longas, ou que não precisam ser tão rápidas.

5. Os segmentos referidos no item 1.

Muitos outros *truques* podem ser utilizados para aumentar a velocidade de um programa. Por exemplo:

- declare como inteiras todas as variáveis de contagem (por exemplo, os contadores internos de alças), ou aquelas que não precisam ser de precisão maior. Evite cálculo ou impressão, principalmente usando o **PRINT USING**, com variáveis de precisão dupla;

- suprima os espaços em branco entre os comandos, se desnecessários, assim como as linhas de comentário, pois eles tendem a diminuir a velocidade de interpretação BASIC. Compare, como exemplo, a velocidade de execução dos dois programas apresentados na figura 1;

```
PROGRAMA 1

100 FOR I=1 TO 4000
105 REM ---- COLOCA NO ALTO DA TELA O
      ERO
110 PRINT @ 0, I;
120 NEXT I

PROGRAMA 2

100 FOR I%=1 TO 4000:PRINT@0, I;:NEXT
```

Figura 1

- coloque fora de alças repetitivas expressões e definições de constantes que podem ser executadas apenas uma vez;
- coloque a numeração de linhas a mais baixa possível. Demora muito mais para o interpretador achar uma linha 10000 do que uma 5, por exemplo;
- evite manipulações repetidas com variáveis alfanuméricas (como concatenações, uso de função **MID\$** etc.). Crie um espaço bem grande para elas com o comando **CLEAR**, pois assim evitará paradas frequentes do interpretador, para reorganizar este espaço;
- se existem funções críticas dentro do programa, que devem ser executadas em alta velocidade, programe-as em linguagem de máquina e use o comando **USR** para executá-las. Assim, o programa principal continuará sendo em BASIC.

GRÁFICOS EM ALTA VELOCIDADE

Uma das coisas mais difíceis de se imitar dos jogos tipo fliperama, em BASIC, é a velocidade de animação (movimentação) de gráficos na tela. Os comandos **SET** e **RESET** são muito lentos para programar-se animações complexas.

A solução mais comum para conseguir-se gráficos de alta velocidade é a utilização do comando **PRINT @** (**PRINT AT**, em

alguns computadores), que permite colocar em qualquer ponto da tela um caráter ou sequência de caracteres. Por exemplo:

```
100 PRINT@460,"A";
```

coloca na posição 460 da tela, de um micro TRS-80, o string A. As posições são contadas a partir do caráter, no canto superior esquerdo da tela e são numeradas sequencialmente, da esquerda para a direita e de cima para baixo.

Como o comando PRINT é muito mais rápido do que o SET, podemos colocar na tela figuras compostas de blocos gráficos (códigos 129 a 191), que são estipulados através da função CHR\$ ou STRING\$. Veja, por exemplo, a velocidade bem diferente com que os programas apresentados na figura 2 são executados. Ambos tem o mesmo objetivo: pintar a tela de branco; e podem ser testados em computadores TRS-80 ou similares: CP-500, D-8000/1/2, DGT-100, JR, Naja, CP-300 e JP-01.

Assim, uma figura qualquer pode ser sintetizada através da combinação de blocos gráficos, concatenados dentro de uma mesma variável alfanumérica. Por exemplo, se você quiser sintetizar no string AV\$ a figura de um aviãozinho composto de cinco caracteres gráficos, use o programa apresentado na figura 3. O comando PRINT@ é usado para traçar o avião no ponto 400 da tela.

Se quiser mover o aviãozinho através da tela, basta apagá-lo na locação 400 (usando um STRING\$(5,32)), e escrevê-lo novamente na locação 401 e assim por diante. Isto se processa com uma rapidez espantosa: tente!

PROGRAMA 3

```
100 CLS
110 FOR I=0 TO 127
120 FOR J=0 TO 47
130 SET (I,J)
140 NEXT J
150 NEXT I
```

PROGRAMA 4

```
100 CLS
110 FOR I=0 TO 1023
120 PRINT@I,CHR$(191);
130 NEXT I
```

PROGRAMA 5

```
100 FOR I=0 TO 15:PRINT STRING$(64,191)
;: NEXT
```

Figura 2

PROGRAMA 6

```
100 AV$=CHR$(141)+CHR$(170)+CHR$(174)+
CHR$(170)+CHR$(140)
110 CLS
120 PRINT@400,AV$;
```

Figura 3

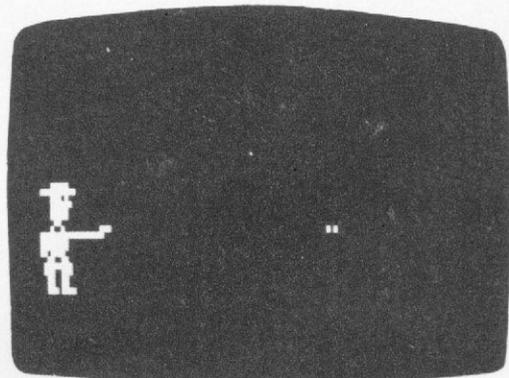


Figura 4

Figuras mais complexas podem ser sintetizadas lendo-se os códigos numéricos gráficos correspondentes em DATA, e concatenando-se em seguida. Siga o exemplo de geração da figura de um cowboy, na listagem em anexo, e a animação gráfica que o faz andar pela tela em sentido vertical e disparar um tiro (figura 4). A sub-rotina 800 é usada apenas na inicialização, para definir todos os strings com figuras.

TESTE E DOCUMENTAÇÃO

Uma vez pronto o programa e testado quanto ao seu funcionamento geral (para afastar todos os erros de programação), você deve testá-lo em uma população alvo, ou seja, com usuários reais, na faixa etária e de habilidade para a qual ele foi projetado. Neste teste, que deve ser tão intenso quanto for possí-

**SEU
MICRO TEM ASSISTÊNCIA
TÉCNICA DE GRANDE PORTE.**

Há mais de 12 anos a MS presta atendimento a uma série de empresas, no conserto e manutenção de computadores dos mais diversos portes e marcas. E toda essa bagagem técnica está também à sua disposição, garantindo o desempenho ininterrupto do seu micro.

- Socorro urgente telefônico - chamou-chegou!
 - Check-ups preventivos
 - Reparos
 - Substituição de peças com garantia
 - Substituição do micro ou unidades periféricas
 - Contratos de assistência técnica a empresas e particulares.
- Na MS a vida de sua máquina está garantida.**



**MS - Assistência Técnica a
Microcomputadores**

Rua Astolfo Araújo, 521 - Tel.: 549-9022
CEP 04008 - S. Paulo - Capital

Representante no Brasil da: MDS - Mohawk Data Sciences/MSI - Data Corporation

vel, você descobrirá muitas coisas que devem ser melhoradas no programa, tais como, velocidade de interação, instruções completas, inadequação de certas regras ou operações etc. Um famoso programador de jogos para micros, o Reverendo George Blank, dos EUA, deu ainda o seguinte conselho (algo radical, mas que às vezes vale a pena): "jogue fora o programa pronto e comece a programá-lo novamente desde o início!"

Finalmente, não se esqueça de documentar completamente o programa. Uma *boa dica* é manter uma versão do programa totalmente comentado (através de **REM**), internamente, com uma linha de comentário por linha de código (como na listagem). Deste modo, será muito mais fácil modificar ou corrigir o programa alguns meses mais tarde, quando até você esqueceu o que o dito cujo fazia!

BIBLIOGRAFIA

- BLANK, G., *Writing Good Computer Games*, Part I: Philosophy, Softside, Jan. 1979, pág. 29.
- BLANK, G., *Writing Good Computer Games*, Part II: Mechanics, Softside, Febr. 1979, pág. 27.
- SABBATINI, R. M. E., *The TRS-80 Resource Book*, Munich, West Germany: Vortex 80, 1979 (128 páginas).

Renato Endrizzi Sabbatini é médico formado pela Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo e tem dois livros editados sobre o uso de computadores na área médica. É colaborador de MICRO SISTEMAS desde o número 7.

Animação de Figura de Cowboy

100

TRS-80 Mod. I e III e similares

```

110 CLEAR 500:DEFINT A-Z      : 'inicializar
120 GOSUB 800                 : 'definir strings com figuras
130 CLS:K=65                  : 'limpar tela, definir posicao inicial
140 FOR KK=1 TO 6             : 'andar por 6 posicoes na tela
150   PRINT@K,BP$;           : 'limpa figura do cowboy
160   K=K+64                  : 'anda uma linha para baixo
170   PRINT@K,P$;            : 'colocar cowboy em K
180 NEXT KK                   : 'proximo passo
190 PRINT@K+B," ";           : 'apagar o braco do cowboy em K+B
200 PRINT@K+R,R$;            : 'colocar braco horizontal com revolver
210 IS=K+R+7:IE=IS+38        : 'pontos inicial e final da trajetoria
220 FOR I=IS TO IE            : 'para cada ponto da trajetoria da bala
230   PRINT@I,B$;            : 'coloca a bala no ponto I
240   PRINT@I-1," ";        : 'e apasa a do ponto anterior
250 NEXT I                    : 'proximo ponto da trajetoria
260 PRINT@I-1," ";          : 'apasa bala na ultima posicao
270 PRINT@K+R,BL$;           : 'apasa braco na horizontal
280 PRINT@K+R,CHR$(191);     : 'e coloca braco na vertical
290 GOTO 290                  : 'congela imagem
790 '

```

SUBROTINA PARA DEFINIR STRINGS COM FIGURAS

```

800 B=196:R=133              : 'posicao do braco e braco c/pistola
810 X$=CHR$(26)+STRING$(5,24) : 'desce 1 linha, recua 5 colunas
820 P$=""                     : 'contera' a figura do pistoleiro
830 FOR I=0 TO 5              : 'concatena 6 linhas
840   FOR J=1 TO 5            : ' e 5 colunas de caracteres
850     READ N:P$=P$+CHR$(128+N) : ' graficos lidos em READ
860   NEXT J:P$=P$+X$         : 'terminar cada linha com retorno
870 NEXT I                    : 'ler mais uma linha
880 DATA 12,46,63,47,12
890 DATA 0,42,63,63,1
900 DATA 48,56,51,52,48
910 DATA 63,47,63,31,63
920 DATA 40,63,12,63,20
930 DATA 0,63,16,63,48
940 R$=STRING$(3,176)+CHR$(184)+CHR$(140) : 'revolver com braco
950 B$=CHR$(136)              : 'bala
960 BL$=""                    : '5 espacos
970 BP$="" :FOR I=0 TO 5:BP$=BP$+BL$+X$:NEXT : 'bloco branco de 6 por 5
980 RETURN

```

Otimização de memória em Assembler

Elizabeth Simes Chahine

Otimizar a memória disponível do computador é uma das preocupações do programador na fase de elaboração de um programa em Assembler. Na verdade, existem duas partes, em um programa, que podem ser otimizadas: as instruções e a estrutura de dados. Considerando apenas a segunda, este artigo irá mostrar uma maneira de implementar os dados sem ocupar grandes espaços de memória.

Vamos considerar uma estrutura que requeira alguns cuidados do programador. Esta estrutura define os dados através de uma análise em árvore, como mostra a figura 1. Observe que cada ramo representa um dado. Temos, então, seis dados — 000, 010, 012, 020, 021 e 022; e cada dado significa um determinado tratamento que o programa deve realizar.

A implementação destes dados na memória do computador pode ser feita

de duas maneiras. A primeira, através da tabela indexada direta, é um modo simples mas que, em compensação, não nos oferece otimização da área de dados; já a segunda, a tabela indexada indireta, apesar de mais complexa, minimiza a área de dados. Vejamos então como estes dois artifícios são utilizados, comparando sua eficiência.

TABELA INDEXADA DIRETA

A tabela indexada direta consiste em se definir, primeiramente, um endereço padrão que será o endereço inicial da tabela. Cada dado representará a quantidade a ser acrescentada ao endereço padrão, de forma a se obter um novo endereço, cujo conteúdo informa sobre o tratamento necessário ao determinado dado.

Considerando o endereço padrão 8.000, temos para o nosso exemplo anterior:

8.000 + 000 = 8.000
8.000 + 010 = 8.010
8.000 + 012 = 8.012
8.000 + 020 = 8.020
8.000 + 021 = 8.021
8.000 + 022 = 8.022

Veja que: (endereço padrão) + (dados) = (endereço que contém informação sobre o dado). Neste exemplo, consideramos tanto os endereços como os dados na base decimal, entretanto, eles podem ser considerados em qualquer base.

Analisando o processo acima, percebemos que a tabela, cujo endereço inicial e final são respectivamente 8.000 e 8.022, apresenta diversos endereços que não contêm nenhuma informação, isto é, em 22 posições de memória apenas seis são utilizadas.

Concluimos portanto, que a tabela indexada direta é um meio prático de gerar a estrutura de dados, mas que não otimiza a área de dados usada. Quando os níveis desta estrutura aumentam, podendo cada ramo gerar no mínimo mais três, este tipo de tabela indexada não é a forma mais adequada para se construir a estrutura de dados.

MODO INDIRETO

Como foi dito no início deste artigo, existe um outro tratamento que minimiza a área de dados e que pode ser usado em qualquer grau de complexidade. A forma mais simples de explicá-lo é através da sua aplicação no exemplo anterior.

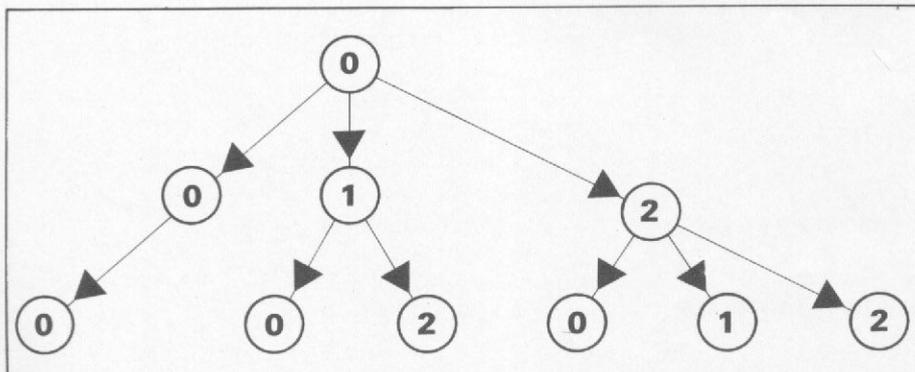


Figura 1

Recordando o exemplo, temos que o 1º dígito mais significativo dos dados é 0, o que não caracteriza nenhum deles. Portanto, vamos à análise do 2º dígito. Vemos que este juntamente com o 3º dígito é que definem os seis dados.

Ao 2º dígito, que começa a definir o dado e corresponde aos números 0, 1 e 2, atribuímos uma tabela, cujo tamanho é o número total de situações que podem ocorrer, conforme está demonstrado na figura 2. Veja que cada 2º dígito, que necessita de mais análise, gera uma tabela (figura 3). O endereço TAB., que é o inicial da tabela, é definido pelo programador.

Observamos então, que para se definir os dados utilizamos nove posições

de memória, sendo que uma sem informação, seis com tratamento e duas com o vetor deslocamento. Sendo assim, este método indireto de tabela indexada, apesar de mais trabalhoso do que o método direto, possui uma grande vantagem: utiliza nove posições de memória, enquanto o outro utiliza 22.

A dificuldade que poderá surgir na utilização do modo indireto de tabela indexada envolvendo muitos dados é a determinação do vetor deslocamento, pois cada situação que necessita de mais análise, gera outra tabela. É necessário cobrir todos os dados e não deixar nenhum buraco na área de memória correspondente.

Para superar isto, elaborei um programa, cujo fluxograma está na figura 4.

Dessa maneira, o operador só se preocupa em fornecer o significado de cada código, pois o programa se encarregará de calcular os vetores deslocamento e preencher a tabela.

O algoritmo de implementação é dado na figura 5 com base na estrutura de dados considerada. Observe que toda tabela foi varrida e preenchida.

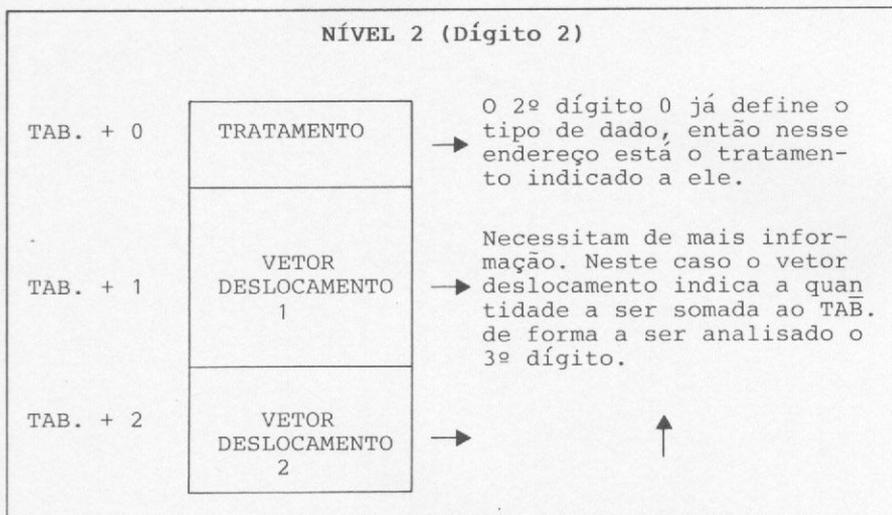


Figura 2

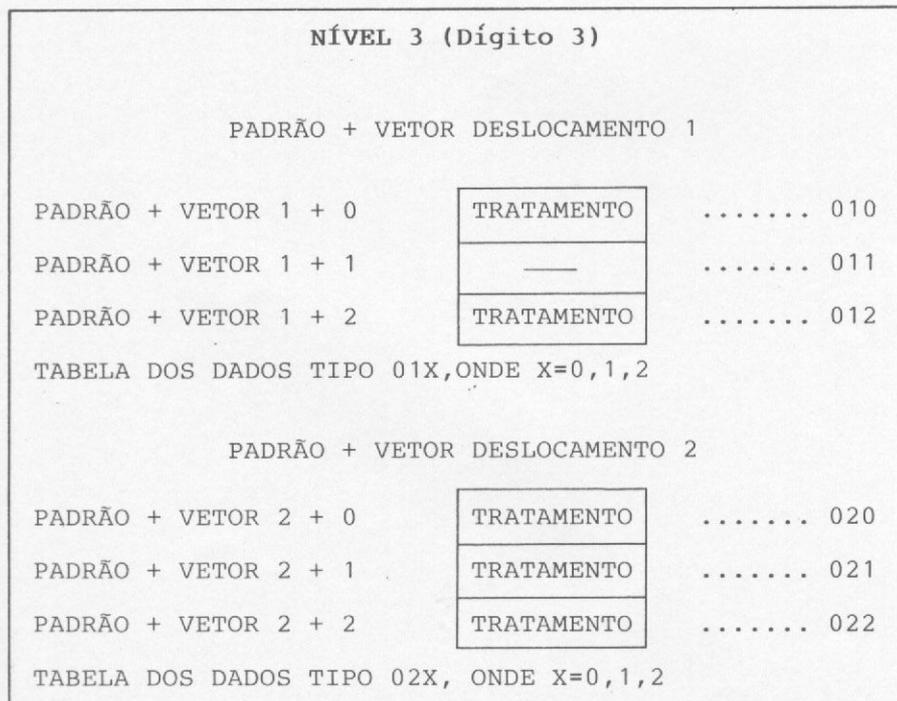


Figura 3

PROGRAMA	OPERADOR
0 ?	1
0 0 ?	3 a N
0 1 ?	0
0 1 0 ?	3 a N
0 1 1 ?	2
0 1 2 ?	3 a N
0 2 ?	0
0 2 0 ?	3 a N
0 2 1 ?	3 a N
0 2 2 ?	3 a N

Figura 5 - Tratamento do algoritmo dado ao exemplo.



INSTITUTO DE TECNOLOGIA ORT

CURSOS DE PROCESSAMENTO DE DADOS

FORMAÇÃO DE PROGRAMADORES (COMPLETO)

Duração: 8 meses
Horário: 2ª a 5ª feira de 19:00 às 22:00 hs

MICROCOMPUTADORES E A LINGUAGEM BASIC

Duração: 3 semanas
Horário: 2ª a 5ª feira de 19:00 às 22:00 hs
Turmas de 15 alunos

AMPLA UTILIZAÇÃO DO IBM-4341 E DO LABORATÓRIO DE MICROCOMPUTADORES

Visite o CPD-ORT - Diariamente após 13:00 hs - R. Dona Mariana, 213 - Botafogo Rio de Janeiro - Tels.: 226-3192 - 246-9423

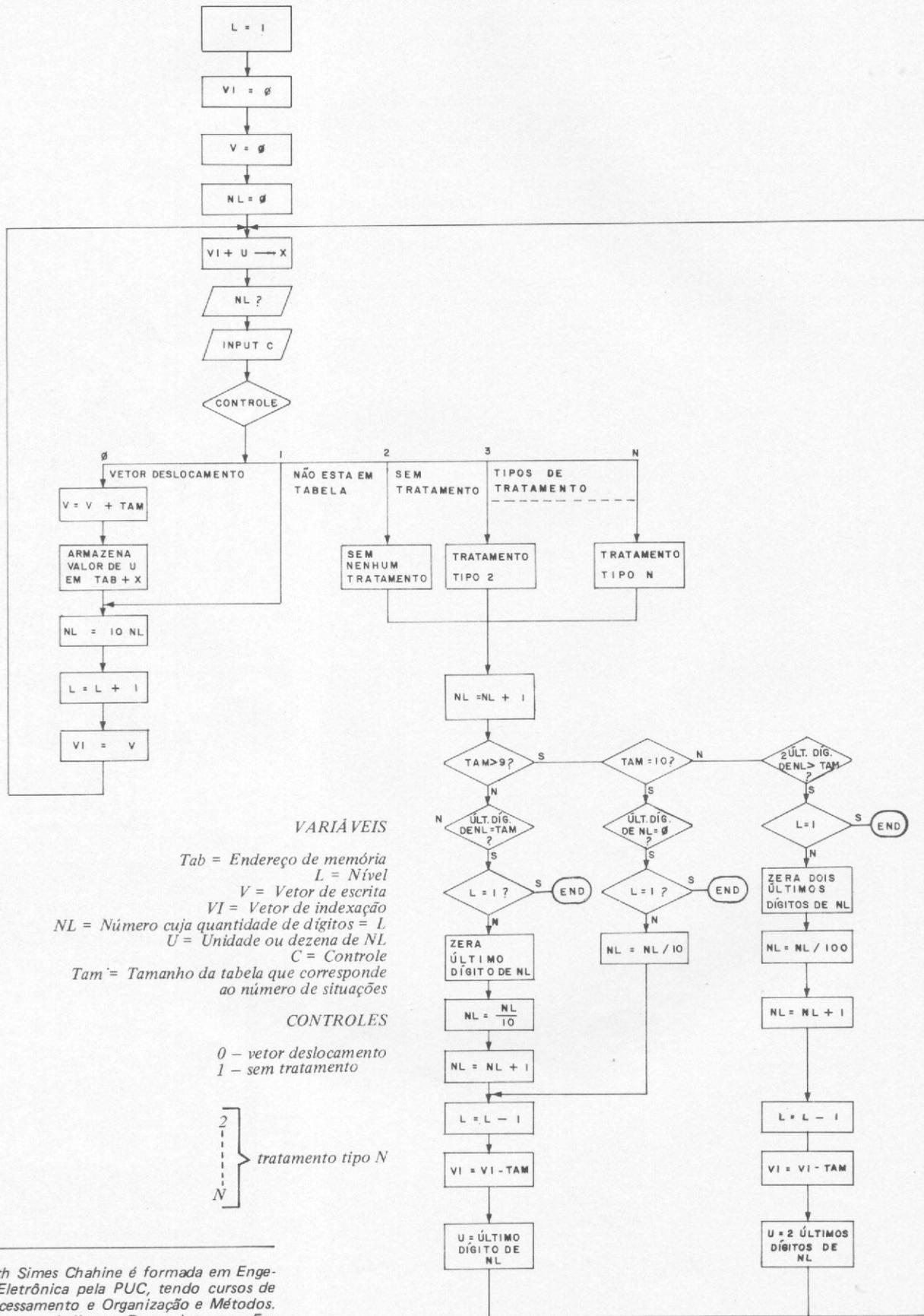
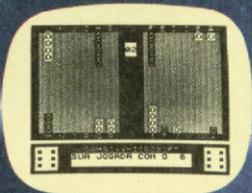


Figura 4

Elizabeth Simes Chahine é formada em Engenharia Eletrônica pela PUC, tendo cursos de Teleprocessamento e Organização e Métodos. Atualmente trabalha na Datapoint como Engenheira de Projetos.

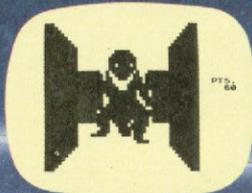
MICROSOFT

Programas para o seu TK82-C e TK85



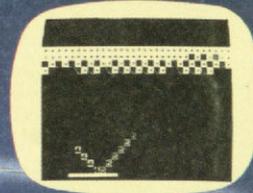
JOGO DE GAMÃO 16K

Este programa apresenta o tabuleiro no vídeo e utiliza o eficiente código de máquina, permitindo 4 (quatro) níveis de dificuldades de jogo.



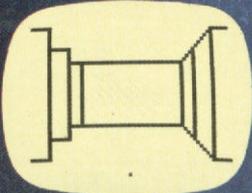
MONSTRO DAS TREVAS TRIDIMENSIONAL - 16K

Impressionante jogo onde você deve evitar o monstro das trevas. Tudo em 3 dimensões.



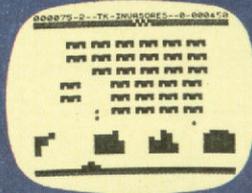
DEMOLIDOR 2K

Jogo animado, tipo "fliperama". O jogador deverá demolir uma parede com uma bola que se encontra sempre em movimento.



LABIRINTO TRIDIMENSIONAL - 16K

Jogo em três dimensões. O jogador poderá definir a dificuldade do Labirinto. O programa apresenta a posição do jogador em perspectiva. Em qualquer momento é possível pedir auxílio ao computador.



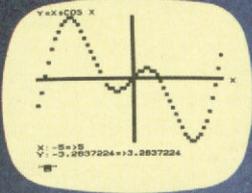
INVASORES DO ESPAÇO - 16K

Consiste de uma frota de naves invasoras extraterrenas, descendo no planeta Terra. Sua missão é destruir as naves invasoras dispondo da arma de raios laser.



RALLY 16K

Emocionante corrida de rally em um labirinto, onde poderão ser testados sua habilidade e seus reflexos. Para conseguir seu intento, você deverá evitar carros-ataque e obstáculos em seu trajeto.



MATEMÁTICA I 16K/64K

Análise gráfica de funções matemáticas, resolução de sistemas de equações lineares (16K-51 equações/64K-95 equações), e Cálculo de integrais definidos.



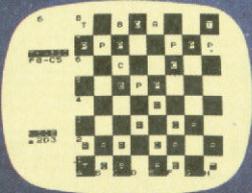
TK-MAN 16K

Jogo animado onde deverão ser apagados todos os pontinhos espalhados em um labirinto (o programa contém 15 tipos de labirinto). Você será impedido a qualquer custo, por 4 extraterrenos, guardiães do labirinto, que poderão ser combatidos com cargas de raios-laser.

PROFESSOR	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z			
1000	2000	3000	4000	5000	6000	7000	8000	9000	10000	11000	12000	13000	14000	15000	16000	17000	18000	19000	20000	21000	22000	23000	24000	25000	26000	27000	28000	29000	30000

T-KALC 16K/64K

Programa desenvolvido para cálculos numéricos em planilha. O usuário define as colunas, as linhas e as fórmulas aplicadas. Similar ao famoso Visicalc. De grande versatilidade, este programa permite a formulação de cálculos científicos e comerciais, análise de tabelas numéricas e outras aplicações.



TKADREZ II 16K

Este jogo apresenta o tabuleiro e as peças no vídeo. Permite a escolha de até 7 níveis de dificuldade. O programa fornece a qualquer momento, a listagem dos lances efetuados, e armazena em lista a posição das peças. Ele poderá recomendar a sua jogada.

NOS REVENDADORES AUTORIZADOS EM TODO PAÍS

MICROSOFT

Rua do Bosque, 1.234 - PABX 825-3355
CEP 01136 - Cx. Postal 54.121 - São Paulo-SP

O CD-6809, da empresa gaúcha Codimex, é o primeiro micro pessoal brasileiro a utilizar o microprocessador 6809E, popularizado a partir de seu uso pelo micro americano TRS-80 Color.

Como destaques, o CD-6809 apresenta o uso de cores, alta resolução gráfica com duas e quatro cores e a compatibilidade de software com o TRS-80 Color.

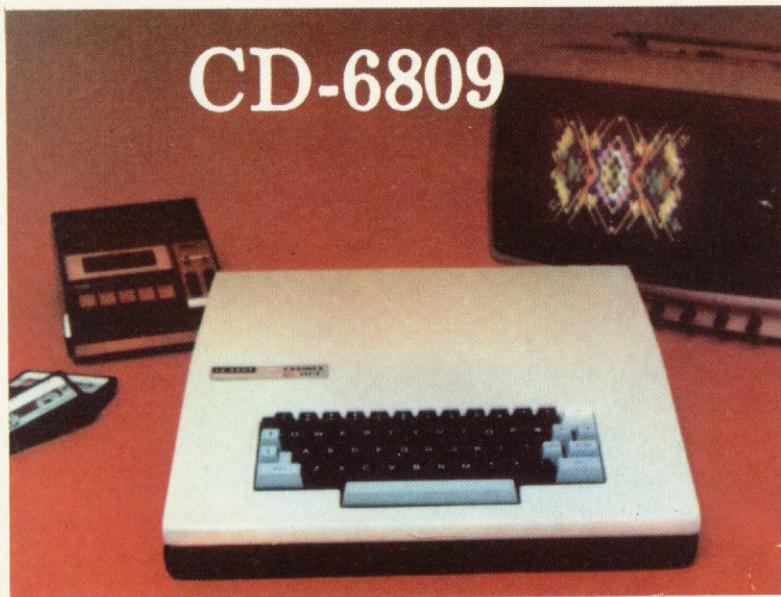
HARDWARE

Como já dissemos, a UCP do CD-6809, é o microprocessador 6809E, de 8 bits e clock de 0.894 MHz. Sua memória compreende 16 Kb de EPROM e 16 Kb de RAM, expansível até 32 Kb.

Seu teclado é do tipo Digiponto e tem 53 teclas com *reed switch*. Como monitor, o CD-6809 utiliza-se de qualquer TV, preto e branco ou a cores (PAL-M), com display de texto de 16 linhas por 32 caracteres e resolução gráfica de 64 x 32 pontos de nove diferentes cores. No modo *alta resolução gráfica*, o CD-6809 tem cinco opções: 128 x 96 pontos, com duas ou quatro cores; 128 x 192 pontos, com duas ou quatro cores; e 252 x 192 pontos com duas cores. Em todos os casos, o micro da Codimex oferece a possibilidade de paginação de vídeo.

O CD-6809 utiliza-se de gravador casete como memória auxiliar, gravando em 300 BPS. Para o segundo semestre, a Codimex promete o lançamento de unidades de disquetes de 5 1/4", primeiramente de face e densidade simples e, sem data prevista, ela pensa no lançamento de uma saída para cartuchos de programas, tais como os usados no TRS-80 Color, Atari, Vic etc.

Como interfaces, o CD-6809 tem duas saídas analógicas para *joysticks* (que podem ser usadas como conversores analógico-digitais), uma saída RS232C para impressora serial ou modem e um conector em placa para expansão do sistema.



SOFTWARE

O CD-6809 utiliza-se de um BASIC Estendido como linguagem (residente em 16 Kb de EPROM), que é acrescido de alguns comandos para a utilização de gráficos e cores, tais como:

- **CIRCLE** – Gera uma circunferência (a partir do centro e do raio), uma elipse ou um arco na tela;
- **COLOR** – Determina a cor para figuras ou fundo de tela;
- **DRAW** – Projeta uma imagem seguindo direção, cor e escala determinadas pelo usuário;
- **GET/PUT** – Possibilita a armazenagem de desenhos criados no vídeo para posterior utilização ou duplicação dos mesmos;
- **LINE** – Traça uma linha entre dois pontos na tela, ou um retângulo com vértices nos pontos fixados;
- **PAINT** – Pinta um desenho com a cor especificada;
- **PCLEAR** – Reserva páginas de memória para gráficos e facilita o armazenamento de várias delas simultaneamente no micro;
- **PCLS** – Limpa a tela com a cor de fundo;
- **PCOPY** – Copia um gráfico de uma página para outra;

- **PMODE** – Seleciona a resolução e a página de trabalho;
- **PPPOINT** – Testa um determinado ponto no vídeo;
- **PSET** – Imprime ou apaga um ponto na tela;
- **SCREEN** – Seleciona entre modo gráfico ou texto e conjunto de cores.

Para geração de sons, o CD-6809 tem as instruções **PLAY**, que gera notas segundo a escala polifônica, permitindo a indicação da nota (inclusive sustenido), tempo de duração, pausa entre notas, volume e oitava, e **SO UND**, que emite um som de frequência e duração definidas. Os sons gerados são reproduzidos através do alto-falante da TV que estiver sendo utilizado.

Uma grande vantagem para um usuário do CD-6809 é sua total compatibilidade de software com o TRS-80 Color que possui, no exterior, uma vasta e variada gama de software aplicativo, destacando-se pacotes educacionais e de jogos. Além disso, a Codimex pretende lançar alguns pacotes para a área administrativa/comercial, além de uma interface para transformação do CD-6809 em terminal de videotexto.

Para maiores informações, a Codimex Importação, Exportação e Indústria de Computadores Ltda. fica na Av. Wenceslau Escobar 1549, Porto Alegre, RS, tel. (0512) 49-8446.

POR ESSA VOCÊ NÃO ESPERAVA...

Uma novidade que parece um achado. O SONAR/INSPEC.

Você recebe resumos selecionados pelo computador, dentro do âmbito exato do seu interesse — pontualmente a cada 15 dias.

Veja alguns assuntos abordados:

aplicações, tecnologia de software, controle de processos, automação de escritórios, microeletrônica, para citar apenas alguns.

Tudo isso pelo preço da assinatura de uma revista: 5 ORTN's por ano.

E você ainda pode fazer uma expe-

riência: recebe o serviço durante dois meses, sem pagar nada.

É fácil: Telefone, escreva ou envie um telex ao CIN.



Comissão Nacional de Energia Nuclear
Centro de Informações Nucleares
Rua General Severiano, 90
22294 Rio de Janeiro - RJ Brasil

Tel.: (021) 295-8545 Telex (021) 21280 CNEN BR

Duas marcas brasileiras.



A partir de hoje estarei em sua memória todos os dias, no trabalho, em casa, no lazer. Agora somos dois, eu e você. Sou flexível e se você desejar, pode me utilizar com todos os K-Bytes de potência. Quando estivermos juntos, não ficará somente uma vaga lembrança, mas sim, muitos bytes de memória. Você pode me encontrar em todas as modalidades, Simples ou dupla face, 8" ou 5 1/4" sou compatível com todos os tipos de Drives e minha certificação é garantida de zero erros. Agora você pode me adquirir em qualquer ponto do Brasil, através da Rede Nacional de Representantes e Revendedores.

Marcia Natta - modelo. Gustavo Machado. Foto: Luis Tavares



Diskettes **DATADISK**

Produção na Zona Franca de Manaus.

um produto.



Adm. e Vendas: Rua Lord Cockrane, 775 - Ipiranga - SP PABX (011) 914.2266 Cep 04213
Filial RJ: Rua Senador Dantas, 75 - 22º andar Sala 2202 Tels.: (021) 220.4181 - 220.7483 Centro - RJ.
Filial BH: Rua Selenio 264 sala 202 - Belo Horizonte-MG - Tel.: (031) 334.4768

O mundo fantástico dos Adventures

Fábio Cavalcanti da Cunha

Neste artigo vamos falar sobre aquele que talvez seja o mais fascinante jogo criado para computadores — o *Adventure*.

A grande maioria das pessoas que trabalham ou trabalharam com computadores de grande porte devem conhecer, ou pelo menos tentaram conhecer, os interiores da Caverna Colossal (*Colossal Cave*). Este foi o primeiro *Adventure* escrito — baseado na obra de J.R.R. Tolkien, “O Senhor dos Anéis”, e no famoso jogo de mesa norte-americano *Dungeons and Dragons* (Masmorras e Dragões) —, onde o jogador se transforma num aventureiro conquistador que, possuindo armas e poderes mágicos, pas-

sa a explorar, em busca de tesouros, um mundo exótico e povoado de monstros, castelos abandonados, feiticeiros etc. Este programa, originalmente escrito em FORTRAN por Whille Crowther e Don Woods num DEC PDP-10, ocupando cerca de 300 Kb, logo se espalhou pelo mundo inteiro, tornando o *Adventure* um jogo famoso, porém restrito ao pessoal que tinha acesso ao sistema.

Em 1978 um programador de sistemas chamado Scott Adams, que após uma semana de longas sessões noturnas com o *Adventure* se torna “Grande Mestre” (título que o programa dá àqueles que conseguem conquistar todos os tesouros em pouco tempo), ficou fas-

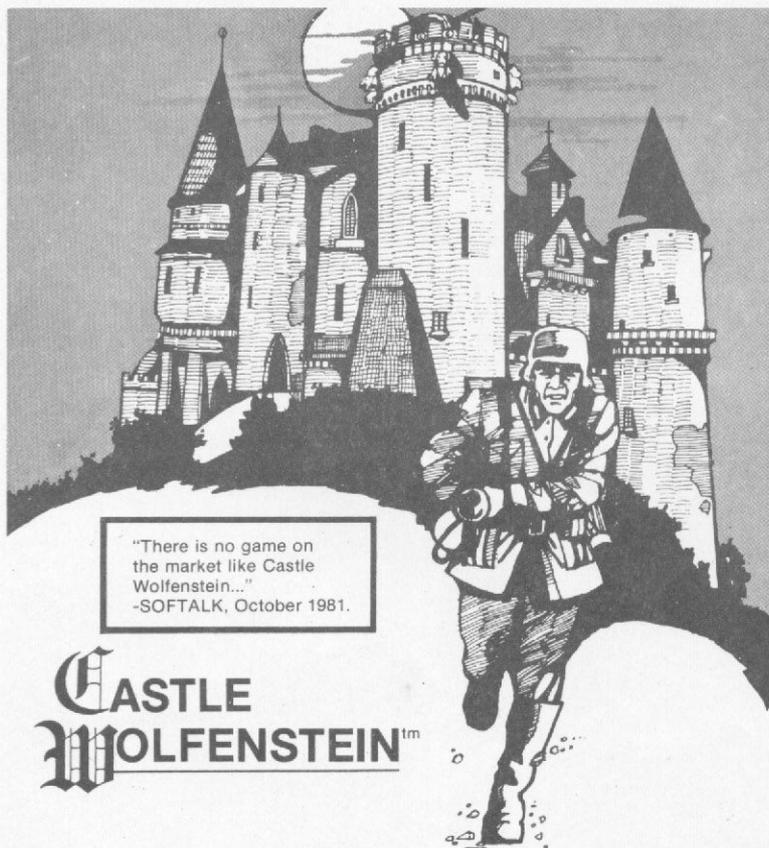
cinado com o jogo e suas possibilidades. Naquela época, quando os microcomputadores pessoais estavam em plena ascensão nos Estados Unidos devido ao recente lançamento do TRS-80 Modelo I e do Apple, Scott decide escrever o primeiro *Adventure* para micros — o *Adventureland* (Terra da Aventura), escrito em BASIC, o qual imediatamente se tornou um sucesso comercial.

A partir daí, Scott não parou mais de escrever *Adventures*, inclusive utilizando-se de linguagem de máquina para torná-los mais eficientes. Hoje Scott, além de possuir sua própria empresa de software, é conhecido como o padrinho dos *Adventures* para microcomputadores, tendo produzido cerca de 12 deles. Entre eles, podemos citar o *Pirate's Adventure* (Aventura do Pirata, considerado por muitos uma obra prima), o *Mission Impossible* (Missão Impossível), *The Count* (O Conde, onde você é prisioneiro no castelo do Conde Drácula) e *Voodoo Castle* (O Castelo Vudu, no qual existem feitiços de vudu e você tem que desfazê-los).

MAS O QUE É O ADVENTURE?

Suponha que o computador se torne seus olhos e suas mãos e, a seguir, coloque-o num mundo imaginário. Estabelecido o objetivo do jogo, como por exemplo a conquista de tesouros ou a fuga de uma prisão, comece a explorar este mundo. Para isso, você terá que dizer ao computador o que fazer através de comandos do tipo VÁ NORTE ou ABRA A PORTA, sempre compostos de um verbo e de um objeto (alguns programas mais sofisticados conseguem distinguir artigos e preposições). O programa realizará tais comandos e descreverá o que ocorreu e o que ele está “vendo”.

É sempre útil fazer um mapa do local para que você possa se orientar e se movimentar mais facilmente. A partir daí, o programa se torna uma espécie de quebra-cabeça, e sua tarefa será a de resol-



"There is no game on the market like Castle Wolfenstein..."
-SOFTALK, October 1981.

CASTLE
WOLFENSTEIN™

ver o problema, seja ele conquistar um tesouro ou escapar ao ataque de monstros.

Durante o jogo, existem as opções de armazená-lo para poder continuar mais tarde (imprescindível, pois é praticamente impossível resolver um *Adventure* numa única vez); de verificar o seu placar (quantos tesouros conseguiu); de verificar o que você está carregando (você faz um inventário de suas posses); e de abandonar o jogo.

Fundamentalmente, o jogo se divide em quatro partes: onde você está, o que você vê, para onde você pode ir, e principalmente o que você pode fazer. Para se obter sucesso é necessário ter muita imaginação. É importante que você se imagine naquele mundo exótico e pense quais são as possibilidades, quais seriam as prováveis saídas e é claro, explorar todas as hipóteses.

OS TIPOS DE ADVENTURE

Scott Adams não foi o único a escrever estes programas para microcomputadores, apenas o primeiro. Após o lançamento do *Adventureland* uma febre tomou conta do mercado de software dos Estados Unidos. Dezenas de diferentes *Adventures* foram lançados, e foram criados vários clubes de *Adventure's* (pessoas cujo hobby é jogar *Adventu-*

re), fornecendo publicações com dicas e mapas sobre jogos. Algumas software-houses promoveram (e ainda promovem) torneios nacionais com prêmios para os melhores jogadores, e no Dia das Bruxas, uma empresa que presta serviços por telefone para usuários de microcomputadores chegou a realizar um torneio gigante ligando toda a sua rede, dando a todos a oportunidade de combaterem entre si.

Hoje existem centenas de tipos de *Adventure*. Podemos dividi-los segundo o enredo ou segundo características especiais, tais como gráficos, voz etc.

Enquadrados no primeiro tipo (segundo o enredo), estão, por exemplo, os que são orientados para a conquista de tesouros. Podemos citar o fascinante *Zork, the Underground Empire* (*Zork, o Império Subterrâneo*) o *Deadly Dungeon* (*Masmorras Mortais*) e o *Pyramid 2000* (*A Pirâmide 2000*). Outros enredos visam a realização de um objetivo: o resgate de uma princesa, como em *Revenge of Balrog* (*A Vingança de Balrog*); a desativação de um reator nuclear prestes a explodir, como em *Mission Impossible* (*Missão Impossível*); ou ainda a construção de um monstro, como em *Frankenstein Adventure* (*A Aventura de Frankenstein*).

Entre os *Adventures* que possuem características especiais gráficas, estão o

fantástico *Wizardy* (*Magia*), o *Asylum* (*Asilo*) e o *Microbe* (*Micróbio*). Neste último, você é comandante de um microscópio submarino que passa a explorar os interiores do corpo humano. Existem também aqueles que possuem voz, ou seja, o programa "fala" durante o jogo, como no *Forbidden Planet* (*Planeta Proibido*) ou no *Forbidden City* (*Cidade Proibida*).

Os *Adventures* são, enfim, os quebra-cabeças da era da informática. Para jogar, ao invés de papel e lápis, utilizamos o computador, num nível de imaginação e concentração muito maior, tanto que noites de sono são facilmente perdidas apenas pela satisfação de ver o problema resolvido.

É pena que em nosso mercado ainda não exista similar nacional, pois muitos jogadores enfrentam dificuldades com relação aos tempos dos verbos e utilização de artigos, se bem que isso possa ser resolvido através da manipulação das sequências alfanuméricas.

Fábio Cavalcanti da Cunha é aluno do curso de Engenharia Eletrônica da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo. Esteve recentemente nos Estados Unidos, onde assistiu a cursos e exposições sobre microcomputadores.

Impressora Matricial Elgin Lady

Velocidade de impressão 100 cps
132 colunas a 10 cpi

ELGIN
ELETRONICA

A impressora Elgin Lady é o novo padrão para aplicações profissionais em seu computador pessoal ou microcomputador.

Com velocidade de 100 CPS, os caracteres impressos em matriz de pontos no formato 9 x 7, são de alta resolução. Com capacidade de 132 colunas, comporta até 264 caracteres/linha.

Através de uma tecla, em modo conversacional, 18 funções são disponíveis para completa definição do formato de impressão, entre as quais 11 funções podem ser programadas via software.

Com o módulo Elgingraph, a impressora Elgin Lady constitui a melhor escolha para seu microcomputador, em aplicações que requerem total flexibilidade gráfica através de caracteres semi-gráficos ou funções gráficas com endereçamento a nível de agulhas.

As interfaces, intercambiáveis a nível de operador, capacitam a Elgin Lady a uma série de diferentes conexões com a maioria dos microcomputadores e sistemas disponíveis no mercado.

Uma Divisão de ELGIN MÁQUINAS S.A.
Rua Barão de Campinas, 305
CEP 01201 - Tel.: 220-1611
Telex: (011) 37805 - ELGI BR
Fábrica em Mogi das Cruzes - SP
Filial à ABICOMP

Conheça a nova Elgin Lady em

São Paulo: MICROSHOP - Fone: 282-2105 • COMPUTERLAND - Fone: 258-2954 • COMPUSHOP - Fone: 212-9004
SERVIMEC - Fone: 222-1511 • IMARÉS - Fone: 881-0200 • Campinas: COMPUTIQUE - Fone: 32-3810
Rio de Janeiro: COMPUTIQUE - Fone: 267-1093 • CLAPPY - Fone: 253-7930 • TECNITRON - Fone: 233-9670
Porto Alegre: INFORMATIQUE - Fone: 21-4189 • COMPUMÍDIA - Fone: 22-5061

Mais um lançamento na área. A empresa carioca Indústria e Comércio de Computadores Novo Tempo Ltda. desenvolveu o Color 64, compatível com o Modelo TRS-80 Color, da Radio Shack americana. Assim, o Color 64 oferece a seus usuários total compatibilidade com o software feito para os micros americanos TRS Color Computer e TDP-100 e para o inglês Dragon 32. Destaca-se nele a alta resolução gráfica e a possibilidade de uso de nove cores.

HARDWARE

A unidade central de processamento do Color 64 é o microprocessador 6809E, fabricado pela Motorola. Este integrado representa uma evolução do já famoso 6502 e opera internamente com registradores de 16 bits.

O clock do Color 64 é chaveado por software e pode ser de 0,9 ou 1,8 MHz. O interpretador Color BASIC, responsável pela execução de todos os comandos digitados pelo usuário, ocupa 16 Kb de memória EPROM. A memória para programas do usuário é de 64 Kb, já vindo nesta configuração de fábrica.

A saída de vídeo é compatível com o sistema colorido PAL/M, e sai em rádio frequência nos canais 3 ou 4, podendo ser conectado a qualquer aparelho de televisão nacional sem problemas. Ele possui nove cores (verde, amarelo, azul, vermelho, bege, azul esverdeado, carmim, abóbora e preto), que podem ser utilizadas em 13 modalidades gráficas diferentes.

SOFTWARE

O Color 64 possui no interpretador Color BASIC um software bastante versátil. Ele é constituído por três grupos de comandos que, em conjunto, atendem à programação de todos os recursos do micro.



O teclado do Color 64 possui 53 teclas no padrão ASC II, sendo 44 de caracteres (cor cinza), oito de controle (cor branca) e uma de interrupção (vermelha).

O primeiro grupo reúne os comandos necessários à confecção de sistemas comerciais. São os comandos que permitem a leitura/gravação de dados em cassette; edição/impressão de dados em relatório; manipulação de strings e cálculo de funções aritméticas. O segundo grupo engloba os comandos necessários à manipulação de recursos gráficos do Color 64. São comandos que definem o nível de resolução da tela — baixa (64 x 32), média (128 x 192) ou alta (256 x 192) —; a cor dos pontos na tela e seu formato de apresentação (em linha, círculo ou elipse). O terceiro grupo agrega os comandos necessários à interpretação de música no Color 64. São comandos que especificam volume, ritmo, oitava e tempo das notas musicais que compõem a partitura.

No tocante ao software aplicativo, o Color 64 dispõe de uma biblioteca de sistemas administrativos que já conta com sistemas de Controle de Estoque; Folha de Pagamento; Contabilidade; Ca-

dastrado de Clientes e Mala Direta. A nível doméstico, existem programas de Agenda Telefônica; Diário e alguns jogos.

PERIFÉRICOS

O Color 64 possui um conector de expansão e quatro conectores de periféricos distribuídos da seguinte forma: duas entradas analógicas para conexão de joystick; uma porta serial RS 232C para conexão de impressora ou modem; uma porta para conexão de gravador cassete e uma conexão para interface de disquete que permite o controle de até quatro unidades com face simples e dupla densidade.

Em sua configuração básica, com 64 Kb de RAM, o Color 64 será comercializado por aproximadamente Cr\$ 600 mil.

A Novo Tempo Ltda. fica na Av. José Mendonça de Campos 680, em São Gonçalo, Rio de Janeiro, e seus telefones são (021) 701-0005 e 701-2888.

CENTRALDATA
Com. e Representações Ltda.

SUPRIMENTO É COISA SÉRIA

• Mantenha o seu computador bem alimentado adquirindo produtos de qualidade consagrada.

Discos Magnéticos: 5 Mb, 16 Mb, 80 Mb etc.
Diskettes: 5 1/4, e 8 Polegadas — Simples e Dupla Face

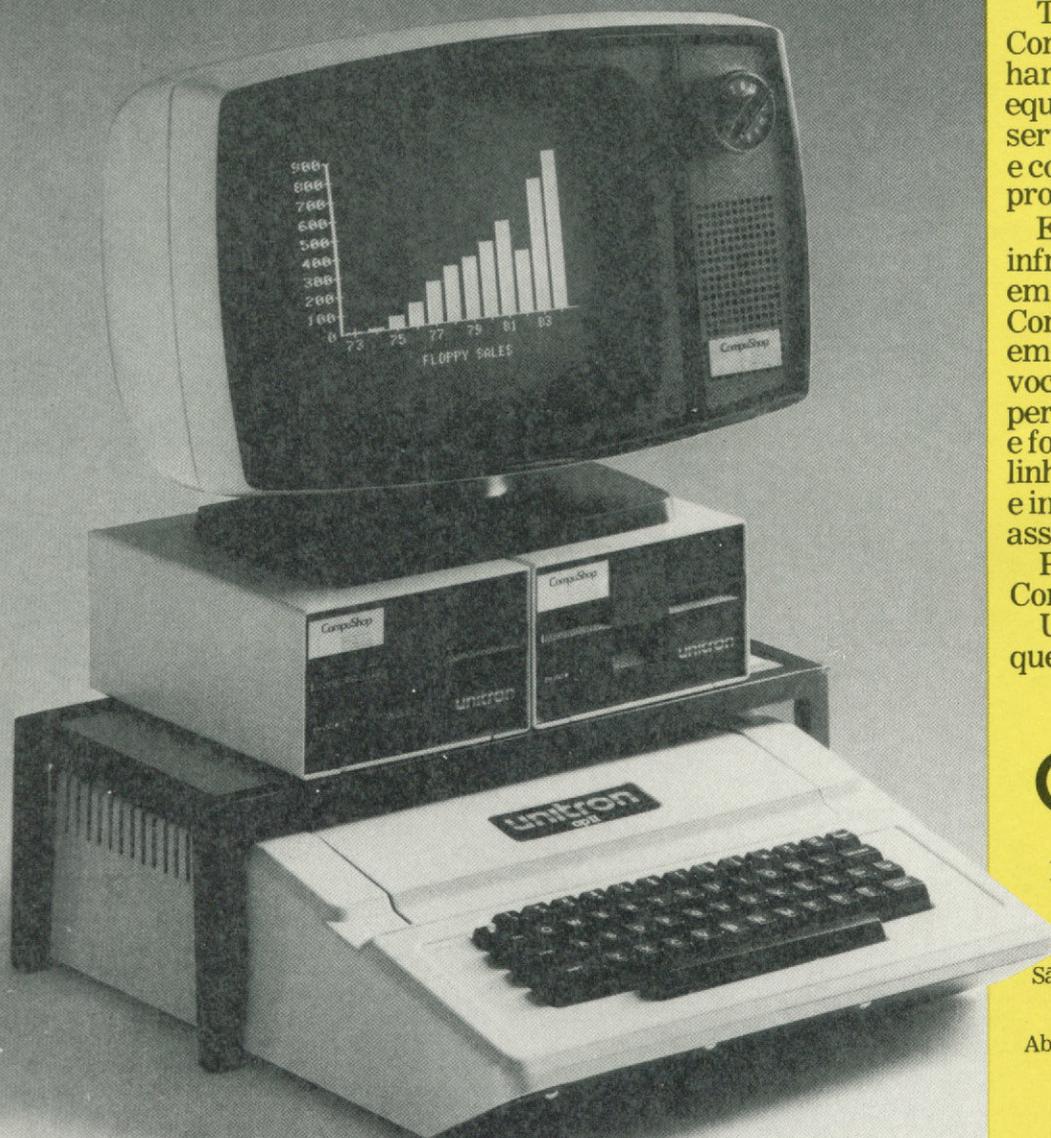
ETIQUETAS PIMACO — PIMATAB

- Fita Magnética: 600, 1200 e 2400 Pés
- Fita CARBOFITAS p/Impressoras: Globus M 200 — B 300/600
- Fita p/Impressoras: Elebra, Digilab, Diablo, Centronic etc.
- Carlucho Cobra 400
- Pastas e Formulários Contínuos.

AV. PRESIDENTE VARGAS, 482 - GR. 207 - TELS.: (021) 263-5876 - 253-1120 - RJ

**Arafertil, Bernardini, Coimbra,
Du Pont, Hospital Albert
Einstein, LEDA, Liceu Pasteur,
Penfield, Philco, Pisa,
Polyfilm, Seta Fonogramas,
Spal, Task, Volvo.**

**Estas empresas
sempre tomaram decisões
muito sérias.
O Unitron AP II foi uma delas.**



Todas essas empresas já descobriram que, tão importante quanto a decisão de comprar um microcomputador pessoal, é a decisão de onde comprá-lo.

Na CompuShop a preocupação é fazer com que você tenha o microcomputador certo, de acordo com as suas necessidades.

Foi por isso que a CompuShop criou TotalWare.

TotalWare é uma exclusividade CompuShop - é ao mesmo tempo hardware e software, equipamento e oportunidade, serviço e confiabilidade, programa e consulta, atendimento e novos produtos.

E foi exatamente por toda esta infra-estrutura de apoio que as empresas acima decidiram pela CompuShop - a loja especializada em microcomputadores onde você encontra software, periféricos, acessórios, diskettes e formulários, a mais completa linha de livros e revistas nacionais e importados, além de cursos e assistência técnica permanente.

Procure o seu Unitron AP II na CompuShop.

Uma decisão tão certa quanto a que essas empresas já tomaram.

CompuShop

Presente nas melhores empresas.

Rua Dr. Mário Ferraz, 37 - CEP 01453
São Paulo - SP - Tels.: (011) 210-0187/212-9004
Telex (011) 36611 BYTE BR
Estacionamento próprio.
Aberta de Segunda a Sexta das 9 às 19 horas e
aos Sábados das 9 às 14 horas.

Você é o único sobrevivente de um avião que caiu na selva. Agora, aja com cautela e consagre-se herói desse jogo de aventura, feito especialmente para a linha Sinclair.



Aventuras na selva

Renato Degiovani

Mas afinal, o que é um *Adventure*? Quem conhece este tipo de jogo sabe muito bem como é difícil definir, em poucas palavras, o que vem a ser um jogo de aventuras. Por mais que se tente, sempre parecerá, a um *leigo*, que se trata de um jogo idiota, onde o jogador se encontra diante de uma situação absurda e impossível de ser solucionada.

De fato: o que pensaríamos de um jogo que não tem desenhos, nem movimentos, e o jogador tem que literalmente dizer ao computador o que fazer, e, ainda mais, estar num hospício às voltas com um louco homicida tentando agarrá-lo? "Louco deve ser o cara que acha isso tudo interessante." Mas não é nada disso.

O *Adventure* é um jogo apenas diferente. Há um enredo e um objetivo. É claro que o objetivo é sair de uma situação delicada, achar um tesouro, ou outra coisa qualquer, mas o que realmente importa é *como* este objetivo será atingido. Pode-se levar muito tempo, às vezes dias, para se achar a solução do problema e, na verdade, a saída do jogo só é alcançada uma vez — isso porque toda charada perde a graça quando nós conhecemos o seu final. Antes, porém, de nos aventurarmos num jogo desses, é preciso entendê-lo bem. Isto é fundamental para que o jogador não entre em *estado de loucura*.

Os *Adventures* são jogos que requerem, dos computadores, grandes quantidades de memória e agilidade na execu-

ção de programas. Mas será que isso inviabilizaria esses jogos nos TKs, NEs e CPs? Não se fizermos algumas concessões.

É claro que um *Adventure* num equipamento destes, com 16 Kb de RAM, não é nenhum prodígio. No entanto, pode ser um desafio bastante interessante se aceitarmos as limitações do equipamento, ou melhor, da quantidade de memória disponível.

Não se trata aqui do nível de complexidade operacional, já que poderíamos ter um programa que reconhecesse as sutilezas intencionais de uma frase. O problema é que isso resultaria em falta de memória para coisas mais simples, ou mesmo para o sistema dar respostas claras e objetivas.

Tabela de dados do monitor

Posições

1	+++?5
2	^K1I
3	^L^D^E
4	*£E^C
5	^^^B
6	^A4
7	^^^^F
8	A^I*
9	^^^2
10	K£^E^E
11	B^H^4
12	F^?^?
13	^^G
14	^^^B
15	^^^B
16	^KI*^?
17	^^^H
18	^6^\$N
19	^^^9
20	^^^^E
21	^^^)-
22	^^^£
23	10^B
24	^^^B
25	^^^M
26	^B2^E
27)^A^?
28	^^
29	^^^B^?
30	^J:J^B
31	?+K^3
32	^^^B^>
33	10^/
34	^^^-B
35	^^\$^Z
36	D^E
37	^^\$E
38	^L^L^B
39	^B
40	^^^^1

obs: "^^" digite um espaço

Objetos

1	£5UMA LANTERNA
2	£5UMA CANOA
3	£5UMA CORDA
4	^5UMA PEDRA
5	^4UM MAPA
6	^4UM LAGO
7	I4UM MACHADO
8	54UM REVOLVER
9	\$4UM TRONCO
10	£4UM RELOGIO
11	G4UM ANEL
12	^5UMA ARVORE
13	£5UMA BUSSULA
14	^30 CACIQUE
15	34UM FACAO
16	^5UMA TRILHA
17	/4UM SARCOFAGO
18	^5UMA CHAVE
19	^5UMA PORTA
20	G5UMA VELA
21	Ø4UM VASO
22	^5UMA PICARETA
23	^4UM IDOLO
24	^5UMA PASSAGEM
25	=4UM BAU
26	^4UM LIVRO
27	^5UMA GARRAFA
28	^5UMA PONTE
29	^4UM ABISMO
30	>5UMA COBRA
31	^5UMA MARRETA
32	N5UMA CAVEIRA
33	G5UMA PULSEIRA
34	25UMA CORRENTE
35	54UM ESPELHO
36	^4UM AVIAO
37	^4UM LOCAL

Palavras

1	£NORTE
2	\$SUL
3	:LESTE
4	?OESTE
5	(ENTRE
6	(SUBA
7)SAIA
8)DESCA
9	>PEGUE

10	<SOLTE
11	=EXAMI
12	+ROUBE
13	-QUEBR
14	*PROCU
15	/LIGUE
16	;DESLI
17	,DESAM
18	.AMARR
19	ØCOLOQ
20	1TEMOS
21	2FACA
22	3MATE
23	4ABRA
24	5FECHE
25	2CAVE
26	6PULE
27	7DESAM
28	8PUXE
29	BDE
30	9REINI
31	ALEVAN
32	>APANH
33	ØPONHA
34	6SALTE
35	<DEIXE
36	9COMEC
37	3DISPA
38	3ATIRE
39	/ACEND
40	CHA
41	>SEGUR
42	2CONST
43	1TENHO
44	>APAGU
45	<LARGU
46	CTEM
47	*ACHE
48	-DESTR
49	2CONSE
50	-CORTE
51	-RASGU

Movimentos condicionais

1	N:£K£H9S
2	N:\$L£H+S
3	O?:HJS
4	O?:H9S
5	N(?HGS

6	N(?H:S
7	N)(H7S
8	N)(HFS
9	O+3HES
10	X:5V:S
11	N>)HMS
12	N>)HCS
13	N=,H<Q\$\$
14	L£H6S
15	K£HDS
16	W:=W??Y=
17	X?:V?S

Ações

1	=KGII
2	1.AII
3	ZZK.K;B,DK
4	=£M£P£N\$DDE
5	;£M£T£L£F
6	.?M:T:J+C:K<F
7	-:M:T:M,R:F
8	>\$£N//B\$£L=F
9	ZZHLS
10	>1£1B1F
11	+££B\$K+K/Y*
12	ZZHKD;
13	9^ZZ
14	ZZH7S
15	2\$M>M=Q\$R=Y4
16	>:E:O<*B:F
17	=(M(P(D-
18	Ø)U\$K=C\$F
19	B?J+N<+K:D=
20	B:N<<J+K:D=
21	ZZK/D2
22	ZZH;S
23	3;M<T<O*FK-Y7
24	ZZK*K/K;D4
25	><E<B<F
26	-?J+TEI
27	>=E=B=L>F
28	42M1T1C1K(F
29	=<M<P<N*ØDF
30	-2JGM>T>K(F
31	=ØJ/N,JD I
32	-*J\$M>T>R=Q=F
33	4ØJ/O, IQ(L(YH
34	ZZK,D5
35	=?J+D>
36	=M\$P\$D.
37	A?J+D>
38	>>E>B>F
39	=>M>P>D.
40	=M=P=D.
41	=4M4P4D.
42	>E4B4F
43	-+M+T+R+F
44	>+E+B+F
45	=JJ£DG
46	=+M+P+D.
47	2.JFT,K)F
48	>6JJK?D6
49	27JJM5T5L?F
50	>,E,N;BB,F
51	-4M4T4R4Q1F
52	=IMIPID.
53	+E,B,K;K+Y*
54	>FEFBFF
55	3<M<T<O*FK*F
56	=GMGPGDN
57	>££££F
58	49M9T9D8
59	2BM:M=D1
60	>8J=D7
61	/£M£T£K\$F
62	=FMFPFDD
63	48J=Q9QAØF
64	2BM:M=D1
65	6CJCD9
66	=2N(?DH
67	>-E-B-F
68	58J=DC
69	-£M£T£R£F
70	=8J=NØJD I
71	>9E9B9F
72	=9M9P9D.
73	ØCU=K>C=D2
74	=:M:P:D.
75	=6JJDL
76	>5E5B5F
77	=5M5P5D.
78	=-M-P-D.
79	>/E/B/F
80	=/M/P/D.
81	3DEDM<RDK*DM
82	-(M(T(R(F
83	52L(F
84	>3E3B3F
85	=3M3P3D.
86	>GEG6GF
87	>EHBHF
88	-IMIRIF
89	=HMHPHD.
90	>EIBIF
91	=1M1P1D.
92	>?J+D>
93	>(E(B(F
94	,:E:N<£L<F

Vejamos então como a coisa se passa. A idéia de um *adventure tupiniquim* nasceu da dificuldade de se encontrar esses jogos em português (mesmo quando isso ocorre, são quase todas traduções do inglês). Ora, pode-se traduzir uma frase de uma língua para outra, mas é muito difícil traduzir um universo estranho a nós. Aqui o que importa são as sutilezas do dia-a-dia, não a tradução, mas o significado que uma frase tem. A partir daí, o passo seguinte foi pesquisar como esses jogos são escritos, a estrutura dos programas e a sistemática de operações.

Dessa pesquisa surgiram alguns conceitos básicos, baseados no que já existe,

em termos de programa, no mercado atual. São eles:

- **Compactação:** o programa deve ser compacto o suficiente para que o enredo não fique prejudicado por falta de memória;
- **Versatilidade:** deve ser possível alterar, ou mesmo reescrever o enredo, sem que isso signifique mudanças na estrutura do programa;
- **Agilidade:** o programa deve ser ágil para não perder tempo em operações complexas;
- **Poder de ação:** possibilitar que ações complexas sejam executadas sem que isso exija alterações na estrutura original do programa.

O resultado disso aí está. É importante lembrar que não se trata de um programa pródigo em situações, mas já dá pra gente se divertir um bocado.

ESTRUTURA E FUNCIONALIDADE

Para que tudo funcione perfeitamente, é preciso antes estabelecermos certas convenções. A mais importante delas diz respeito ao modo de construção de uma frase. O sistema só poderá processar frases simples e diretas, construídas com **ação + objeto (verbo + substantivo)**, sempre nessa ordem. Exemplos:

- **DE uma OLHADA na CANETA** – Esta frase não pode ser processada cor-

Sistema Operacional

```

1 REM SIST. OPERACIONAL - V.1
2 REM
3 REM MICRO SISTEMAS - 1983
4 REM RENATO DEGIOVANI
5 REM -----
6 SAVE "AVENTURAS NA SELVA"
8 LET E=CODE ""
9 LET Y=VAL "5"
10 LET P=Y/Y
11 DIM W$(0)
12 FOR A=P TO 0
13 LET W$(A)=0$(A)
14 NEXT A
15 LET R=E
16 LET K=VAL "11"
17 DIM T(Y)
18 DIM R$(CODE "=")
19 GOSUB VAL "5000"
20 IF NOT CODE R$(1) THEN GOTO
30
21 IF R$(2)<>" " AND W$(1)="█"
THEN GOTO 30
22 FOR A=6 TO 18
23 PRINT AT A,0;" "
24 NEXT A
26 PRINT AT 6,0;">ESTA MUITO E
SCURO AQUI.E MELHORARRANJAR UMA
LUZ OU PODEREMOS TER PROBLEMAS
."
27 LET Y=Y-1
28 IF Y THEN GOTO 30
29 GOTO 5000
30 INPUT U$
31 CLS
32 PRINT "█";U$;"█"
33 FOR A=0 TO 31
34 PRINT AT 4,A;"█";AT 19,A;"█"
"
35 NEXT A
36 PRINT AT 6,0;">";
37 LET T(1)=T(1)+1
38 IF T(2) THEN GOTO 6000
40 IF U$<>" " THEN GOTO 50
41 GOSUB VAL "P*10+5000"
42 GOTO CODE "="
50 LET C=1
51 GOSUB 90
52 FOR A=1 TO X
53 IF A$=X$(A,2 TO ) THEN GOTO
60
54 NEXT A
55 IF<C LEN U$ THEN GOTO 51
56 PRINT "PERDÃO, NAO ENTENDI."
"
57 GOTO CODE "="

```

```

60 LET B$=CHR$ CODE X$(A)+" "
61 IF C>=LEN U$ THEN GOTO 74
62 GOSUB 90
63 FOR A=1 TO 0
64 LET B=VAL 0$(A,2)+2
65 IF A$=0$(A,B TO B+4) THEN G
OTO 70
66 NEXT A
67 IF C<LEN U$ THEN GOTO 62
68 GOTO 74
70 LET B$(2)=CHR$ (A+K)
74 LET Q=0+(U$(LEN U$)="?")
75 IF CODE B$>17 THEN GOTO 1000
76 LET A=CODE B$-K
77 LET C=CODE P$(P,A)-K
78 IF C<1 THEN GOTO 85
79 IF C>128 THEN GOTO 82
80 LET P=C
81 GOTO 41
82 FOR A=1 TO M
83 IF A=C-128 THEN GOTO 88
84 NEXT A
85 PRINT "ISTO NAO E POSSIVEL."
"
86 GOTO 20
88 LET U$=M$(A)
89 GOTO 120
90 LET A$=""
91 FOR A=C TO LEN U$
92 LET A$=A$+U$(A)
93 IF NOT CODE U$(A) THEN GOTO
95
94 NEXT A
95 LET C=A+1
96 LET A$=A$+" "
97 LET A$=A$( TO 5)
99 RETURN
100 IF B$(1)="<" THEN GOTO 4000
101 IF B$(1)="*" THEN GOTO 4500
102 IF B$(1)="B" THEN GOTO 4100
110 FOR C=1 TO D
111 IF B$=D$(C, TO 2) THEN GOTO
119
112 NEXT C
113 IF NOT Q THEN GOTO 85
114 PRINT "NAO SEI."
115 GOTO 20
119 LET U$=D$(C,3 TO )
120 LET U$=U$+"I "
121 LET B=1
122 IF NOT CODE U$(B) THEN GOTO
113
123 LET A=CODE U$(B+1)-K
124 LET Z=0
125 GOSUB (CODE U$(B)-25)*10

```

```

126 IF Z THEN GOTO Z
127 LET B=B+2
128 GOTO 122
130 PRINT "NOS TEMOS:",",,,
131 FOR A=1 TO 0
132 IF W$(A)="█" THEN GOSUB 137
133 NEXT A
134 IF LEN B$ THEN PRINT " N
ADA."
135 RETURN
137 LET B$=""
138 PRINT " ";0$(A,3 TO )
139 RETURN
140 IF W$(A)="█" THEN GOTO 148
141 IF R<5 THEN GOTO 146
142 PRINT "NAO DA PRA CARREGAR
MAIS NADA."
143 GOTO 210
146 LET W$(A)="█"
147 LET R=R+1
148 LET E=A
149 RETURN
150 IF W$(A)="█" THEN GOTO 154
151 PRINT "NOS NAO TEMOS ";0$(A
,3 TO )
152 GOTO 210
154 LET W$(A)=CHR$ (P+K)
155 LET R=R-1
156 RETURN
160 GOSUB 1000+A*10
161 GOTO 210
170 IF CODE W$(A)-K=P OR CODE W
$(A)-K=P+128 OR W$(A)="█" THEN R
ETURN
171 PRINT "EU NAO VEJO ";0$(A,3
TO )
172 GOTO 210
180 PRINT "OKAY."
181 GOTO 210
190 PRINT "NESTE LOCAL TEM:",",,,
191 FOR A=1 TO 0
192 IF CODE W$(A)-K=P THEN GOSU
B 137
193 NEXT A
194 IF LEN B$ THEN PRINT " N
ADA INTERESSANTE."
195 RETURN
200 LET P=A
201 RETURN
210 LET Z=20
211 RETURN
220 IF A=P THEN RETURN
221 LET Z=85
222 RETURN
230 LET R$(A)="L"
231 RETURN

```

retamente pois há duas ações: **DAR** e **OLHAR**.

● **EXAMINE a CANETA** — O ideal é construir a ação diretamente, o mais simples possível.

● **ATIRE com o REVOLVER** — O sistema só reconhece a ação e o objeto. Esta frase pode significar “dar um tiro com o revólver” ou “jogar o revólver em algum lugar”.

● **DISPARE o REVOLVER** — Não há dúvidas quanto a ação a ser executada.

O fundamental é ser claro nas intenções. Boas frases produzem bons resultados. Há momentos, porém, que uma ação exige a manipulação de dois objetos:

```

240 LET R$(A)=" "
241 RETURN
250 IF W$(A)="■" THEN RETURN
251 GOSUB 151
252 GOTO 210
260 LET B=B+1
261 IF CODE R$(A) THEN RETURN
262 LET A=CODE U$(B+1)-K
263 GOTO 160
270 LET B=B+1
271 IF NOT CODE R$(A) THEN RETURN
RN
272 GOTO 262
280 LET E=A
281 RETURN
290 LET W$(A)=CHR$(P+K)
291 RETURN
300 IF W$(A)="■" THEN LET R=R-1
301 LET W$(A)=" "
302 RETURN
310 LET Z=41
311 RETURN
320 IF A=E THEN RETURN
321 PRINT "PARA ISSO EU VOU PRECISAR DE",D$(A,3 TO )
322 GOTO 210
330 IF A=E THEN RETURN
331 LET U$="C"+CHR$(E+K)+"F"
332 GOTO 371
340 LET T(A)=T(A)-1
341 RETURN
350 LET B=B+1
351 LET T(A)=CODE U$(B+1)-K
352 RETURN
360 LET B=B+1
361 IF T(A) THEN RETURN
362 LET A=CODE U$(B+1)-K
370 LET U$=D$(A,3 TO )
371 LET Z=120
372 RETURN
380 LET Z=7
381 RETURN
400 LET U$="C"+B$(2)+"F"
401 GOTO 420
410 LET U$="J3M"+B$(2)+"R"+B$(2)+"V(X:F)"
421 GOTO 120
450 LET U$="E"+B$(2)+"DA"
451 GOTO 420
500 FOR A=1 TO 0
501 IF W$(A)="■" THEN LET W$(A)=CHR$(P+K)
502 NEXT A
503 LET R=0
504 GOTO 30
600 LET T(2)=T(2)-1
601 IF T(2) THEN GOTO 39

```

COLOQUE a CANETA na MESA — Este tipo de ação deve ser desmembrado em duas ações diretas:

PEGUE a CANETA
COLOQUE-a na MESA

Isto funciona da seguinte forma: o jogador pode possuir um máximo de cinco objetos e as ações de “pegar” objetos possuem duas fases distintas. Na primeira, o sistema pega um objeto e o “segura nas mãos”. Ao pegar outro objeto, o sistema “guarda o primeiro” e “segura o outro nas mãos”. Assim, para o sistema entender o que “colocar na mesa” é preciso que antes ele tenha a “caneta” nas mãos.

Para se movimentar, o jogador deve orientar-se pelos quatro pontos cardeais. Como o comando está simplificado, não há necessidade de digitar **VA para o NORTE**, basta apenas **NORTE**, e o sistema entenderá como uma ação de movimento na direção norte. As ações de movimento, entretanto, não se restringem apenas às direções: pode-se **ENTRAR, SAIR, SUBIR** e **DÉSCER** de lugares.

A tecla **ENTER**, quando pressionada sem uma frase, produz o efeito da frase “faça uma descrição do local onde estamos”. A frase **“EXAMINE o local”** tem um desempenho muito importante. Ela faz uma listagem dos objetos que estão no local, mas apenas aqueles que chama-

riam a atenção de um observador. Os objetos que normalmente pertencem ao local não são listados por essa frase. Por exemplo: se estivéssemos numa livraria, obviamente haveria livros, mas um liquidificador chamaria a nossa atenção.

COMO JOGAR

Jogar um *Adventure* exige uma série de considerações, todas elas ligadas ao nosso cotidiano. Este programa foi escrito para tentar reproduzir ao máximo uma situação real, sem monstros, armas a laser ou seres extraterrestres. Um *passoio* pela selva pode ser divertido, mas também pode se tornar um pesadelo. Tudo o que acontecer será um reflexo das atitudes tomadas pelo jogador frente a uma determinada situação. O ideal é imaginar-se na pele de um ser que tem o computador como olhos, braços e pernas. Ao jogador cabe a tarefa de comandar o computador, de raciocinar e tomar as decisões. O computador apenas executa as ordens, ele não questiona a validade da ação e nem tira conclusões.

Para cada ordem haverá sempre uma resposta, e quando o computador informa que não é possível executar uma ação, ou que ele não entendeu, talvez a ação não esteja bem estruturada na frase. De qualquer modo, há sempre a possibilidade do computador responder a uma pergunta (toda pergunta termina

Monitor

```

9000 REM *****
9001 REM * MONITOR - V.1 *
9002 REM *****
9003 PRINT "NUMERO DE POSICOES : ";
9004 INPUT P
9005 PRINT P
9006 PRINT "DIGITE OS CODIGOS DE POSICAO"
9007 DIM P$(P,6)
9008 FOR A=1 TO P
9009 SCROLL
9010 PRINT A;TAB 4;
9011 INPUT P$(A)
9012 PRINT P$(A)
9013 NEXT A
9014 CLS
9015 PRINT "NUMERO DE OBJETOS: ";
9016 INPUT O
9017 PRINT O
9018 PRINT "DIGITE OS OBJETOS"
9019 DIM O$(O,14)
9020 FOR A=1 TO O
9021 SCROLL
9022 PRINT A;TAB 4;
9023 INPUT O$(A)
9024 PRINT O$(A)
9025 NEXT A
9026 CLS
9027 PRINT "NUMERO DE PALAVRAS : ";
9028 INPUT X
9029 PRINT X
9030 PRINT "DIGITE AS PALAVRAS"
9031 DIM X$(X,6)
9032 FOR A=1 TO X
9033 SCROLL
9034 PRINT A;TAB 4;
9035 INPUT X$(A)
9036 PRINT X$(A)
9037 NEXT A
9038 CLS
9039 FOR A=1 TO X
9040 SCROLL
9041 PRINT A;TAB 4;
9042 INPUT X$(A)
9043 PRINT X$(A)
9044 NEXT A
9045 CLS
9046 PRINT "MOVIMENTOS CONDICIONAIS: ";
9047 INPUT M
9048 PRINT M
9049 PRINT "DIGITE OS MOVIMENTOS";
9050 DIM M$(M,8)
9051 FOR A=1 TO M
9052 SCROLL
9053 PRINT A;TAB 4;
9054 INPUT M$(A)
9055 PRINT M$(A)
9056 NEXT A
9057 CLS
9058 PRINT "NUMERO DE ACOES: ";
9059 INPUT D
9060 PRINT D
9061 PRINT "DIGITE AS ACOES"
9062 DIM D$(D,13)
9063 FOR A=1 TO D
9064 SCROLL
9065 PRINT A;TAB 4;
9066 INPUT D$(A)
9067 PRINT D$(A)
9068 NEXT A
9069 CLS
9070 PRINT "NAO UTILIZE """" RUN"" NEM ""CLEAR""."

```

com ?). Na pior das hipóteses, ele não saberá a resposta.

Aventuras na Selva é uma história que se passa numa selva qualquer (poderia ser na Amazônia) e o objetivo é encontrar um local onde se possa pedir socorro. Há uma única saída, e vários modos de se chegar a ela: por dedução, intuição, raciocínio lógico, experiência, erro e acerto e até mesmo sorte.

É importante ir fazendo um mapa dos lugares por onde passar, mas isso deve ser feito com cuidado, pois na selva anda-se por trilhas que às vezes fazem curvas sem percebermos.

DIGITAÇÃO

O programa está dividido em três partes: Sistema Operacional, Monitor e Tabela de Mensagens.

Digite primeiro o Sistema Operacional (ele é o cérebro do programa, a parte responsável pelos cálculos e pela execução das ações). A seguir digite o Monitor (ele serve apenas para receber os diretórios onde estão codificadas as ações). Grave em fita cassete essas duas partes pois elas servirão para outros programas.

Digite **RUN 9000** e comece a operar a entrada de dados dos diretórios. Quando terminar, elimine o monitor apagando as linhas **9000** a **9070**. Importante: **NÃO USE RUN NEM CLEAR.**

Digite a Tabela de Mensagens e grave o programa em fita usando **GOTO 1**. Se ocorrer uma parada durante a execução do programa, **GOTO 7** provocará o reinício da partida, e **GOTO 20** recomeçará o jogo no ponto onde ele foi interrompido.

Um lembrete: a digitação deste programa é crítica. Se ocorrer algum erro ou mesmo um único caráter trocado, o sistema talvez não pare, mas funcionará de modo diferente e é praticamente impossível saber o que acontecerá. Boa Sorte!

Renato Degiovani é formado em Comunicação Visual e Desenho Industrial pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Há mais de um ano utiliza microcomputadores para cálculos na área em que atua.

```

1010 PRINT "ISTO NAO VAI SER POS
SIVEL."
1015 RETURN
1020 PRINT "POR AQUI NAO HA SAID
A."
1025 RETURN
1030 PRINT "ESTA PASSAGEM ESTA B
LOQUEADA. PARA PASSAR TEREMOS Q
UE CAVAR."
1035 RETURN
1040 PRINT "A PORTA ESTA FECHADA
."
1045 RETURN
1050 PRINT "NAO EXISTE UMA TRILH
A QUE SIGA NESTA DIRECAO."
1055 RETURN
1060 PRINT "NAO EXISTE NENHUMA P
ONTE ONDE POSSAMOS ATRAVESSAR."
1065 RETURN
1070 PRINT "ELA E MUITO GRANDE."
1075 RETURN
1080 PRINT "ISTO E MUITO ESTRANH
O, MAS SE VOCE QUER, EU FAREI."
1085 RETURN
1090 PRINT "VOCE DESCOBRIU UMA P
ASSAGEM QUEVAI DAR NUM SUBTERRAN
EO."
1095 RETURN
1100 PRINT "PARA ISSO PRECISAREM
OS DE UMA CORDA."
1105 RETURN
1110 PRINT " N"," O+L","... X
"," S",".",TAB CODE "$";"...."
,TAB VAL "10";"> .."
1115 RETURN
1120 PRINT "ELA ESTA AMARRADA NU
MA PEDRA."
1125 RETURN
1130 PRINT "OS INDIOS NAO DEIXAM
NINGUEM","PEGAR SEUS OBJETOS DE
PESCA."
1135 RETURN
1140 PRINT "ISTO IRRITOU OS INDI
OS E ELES QUEREM CORTAR SUA CAB
ECA. VAMOS DAR O FORA DAQUI."
1145 RETURN
1150 PRINT "EU NAO SEI NADAR."
1155 RETURN
1160 PRINT "E APENAS ";O$(E,3 TO
), "COMUM."
1165 RETURN
1170 PRINT "ELE ESTA CARREGADO."
1175 RETURN
1180 PRINT "ISTO EU NAO SEI FAZE
R."
1185 RETURN
1190 PRINT "GRANDE IDEIA..."
1195 RETURN
1200 PRINT "OS INDIOS ESTAO FURI
OSOS E NAO DEIXAM NINGUEM ENTRA
R NA ALDEIA."
1205 RETURN

```

```

1210 PRINT "VOCE E UM LOUCO, MAS
OS INDIOS RECONHECEM A SUA BRAV
URA E O","ELEGEM SEU NOVO CHEFE.
"
1215 RETURN
1220 PRINT "ELE ESTA ABERTO, MAS
UM RUIDO","ESTRANHO VEIO DA SAL
A AO LADO."
1225 RETURN
1230 PRINT "MAS O QUE E ISSO? PA
RECE QUE","HOUE UM DESABAMENTO
NA PASSAGEMOESTE."
1235 RETURN
1240 PRINT "ELE E MUITO PESADO P
ARA SER","CARREGADO."
1245 RETURN
1250 PRINT ",,,","ONDE HA BARRO E
LAMA","E O SOL POUCO BRILHA","O
CAMINHO E SEGURO","MESMO SEM TRI
LHA..."
1255 RETURN
1260 PRINT "GRANDE ATLETA... MAS
ISSO NAO VAI DAR CERTO."
1265 RETURN
1270 PRINT "ACHEI O QUE VOCE QUE
RIA."
1275 RETURN
1280 PRINT "ELE PODE FICAR FURIO
SO SE EU FIZER ISSO."
1285 RETURN
1290 PRINT "A TAMPA ESTA QUEBRAD
A."
1295 RETURN
1300 PRINT "ELA ESTA APAGADA."
1305 RETURN
1310 PRINT "ELA ESTA ACESA."
1315 RETURN
1320 PRINT "ELE ESTA DESCARREGAD
O."
1325 RETURN
1330 PRINT "ELE ESTA TODO QUEBRA
DO."
1335 RETURN
1340 PRINT "A PORTA ESTA ABERTA.
"
1345 RETURN
1350 PRINT "ELE ESTA ABERTO."
1355 RETURN
1360 PRINT "ELE ESTA FECHADO."
1365 RETURN
1370 PRINT "ELE AGRADECE MUITO E
LHE DA UM PRESENTE."
1375 RETURN
1380 PRINT "ELE E MUITO ESTRANHO
E HA UMA ESPECIE DE MECANISMO
ATRAS DE SUA BASE."
1385 RETURN
1390 PRINT "UFA... ESSA FOI POR
POUCO."
1395 RETURN
1400 PRINT "ELE E DE OURQ."
1405 RETURN

```



**Micro
Sistemas**

MÃOS À OBRA!

Estamos esperando sua colaboração. Faça um jogo bem interessante e divertido e envie-o para MICRO SISTEMAS. É só enviar um texto explicativo, tirar uma listagem bem legível e enviar para nós. E não se esqueça de colocar seu nome completo, endereço e telefone de contato.

No Rio, em novo endereço:
Rua Visconde Silva, 25,
Botafogo, CEP 22281, RJ,
Tels.: (021) 246-3839 e 286-1797.

Em São Paulo:
Al. Gabriel Monteiro da Silva, 1229,
Jardim Paulistano, CEP 01441, SP,
Tel.: (011) 280-4144.

Tabela de Mensagens

```

1410 PRINT "ELA ESTA SORRINDO PA
RA NOS."
1415 RETURN
5000 PRINT "      AVENTURAS NA S
ELVA",,,,,,"VOCE ESTAVA VIAJANDO
DE AVIAO E,DEVIDO A UMA PANE,TEV
E QUE FAZERUM POUSO DE EMERGENCI
A EM PLENA SELVA.",,,,,,"SO VOCE S
OBREVIVEU E AGORA TEM QUE ACHAR
UM MEIO DE ESCAPAR DOSPERIGOS Q
UE O AGUARDAM.",,,,,,"BOA SORTE..."
5001 LET H$="NOS ESTAMOS "
5002 LET T(5)=3
5005 RETURN
5010 PRINT H$;"NUMA CLAREIRA.", "
AD MEU LADO ESTAO OS RESTOS DO
AVIAO."
5015 RETURN
5020 PRINT "PARECE QUE NESTE LOC
AL HOUE UMDESMATAMENTO. AINDA T
EM ALGUMAS ARVORES CORTADAS."
5025 RETURN
5030 PRINT "NESTA SALA HA UMA PE
QUENA PORTAAO SUL."
5031 PRINT
5032 IF R$(5)="L" THEN GOTO 1340
5035 GOTO 1040
5040 PRINT "NESTE LOCAL A TRILHA
SEGUE EM TRES DIRECOES E A DES
TE HA UMA TRILHA QUE SOBE NUMA
GRANDE", "SERRA."
5045 RETURN
5050 PRINT H$;"NO PONTO MAIS ALT
O DA SERRA. PODE-SE AVISTAR UM",
"GRANDE LAGO AO NORTE."
5055 RETURN
5060 PRINT H$;"DIANTE DE UM GRAN
DEOBELISCO COM ESTRANHAS", "MARCA
COES."
5065 RETURN
5070 PRINT "AQUI DENTRO ESTA MUI
TO ESCURO. NAO DA PRA VER QUASE
NADA."
5071 IF W$(30)<>" " THEN PRINT ,
,"HA UMA COBRA AQUI. E MELHOR DA
R O FORA."
5075 RETURN
5080 PRINT H$;"NO MEIO DO LAGO."
5085 RETURN
5090 PRINT "NESTA SALA HA UM GRA
NDE BAU."
5095 RETURN
5100 PRINT H$;"EM BAIXO DE UMA",
"GRANDE ARVORE. AO LADO DELA HA
UMA PEDRA ACHATADA."
5101 IF R$(3)="L" THEN PRINT ,,"
HA TAMBEM UMA PASSAGEM QUE VAI
DAR NUM SUBTERRANEO."
5105 RETURN
5110 PRINT H$;"DENTRO DA CIDADE.
ESTA E A PRACA PRINCIPAL."
5115 RETURN

5120 PRINT H$;"NA MARGEM OESTE D
O LAGO."
5121 IF W$(2)="<" THEN LET W$(2)
="*"
5125 RETURN
5130 PRINT H$;"NUMA TUMBA REAL.
HA UM SARCOFAGO NO MEIO DA SAL
A."
5135 RETURN
5140 PRINT " ""ALELUIA""",,,,,,"P
ARECE QUE CONSEGUIMOS.",,,,,,H$;"NU
MA ESTRADA QUE TEMUMA PLACA: "
"POSTO RODOVIARIO A100 METROS""
,,,,,"AGORA ESTAMOS SALVOS."
5141 PRINT AT 20,0;"EU EXECUTEI
";T(1);" ORDENS."
5145 RETURN
5150 PRINT "ISTO AQUI E UMA VELH
A CABANA DEACACADORES."
5155 RETURN
5160 PRINT H$;"NA MARGEM SUL DE
UMGRANDE LAGO."
5161 IF W$(2)="<" THEN LET W$(2)
="."
5165 RETURN
5170 PRINT H$;"DENTRO DO TEMPLO."
"
5175 RETURN
5180 PRINT "NESTE LOCAL HA UMA C
ACHOEIRA QUE FORMA UM PEQUENO
RIACHO."
5185 RETURN
5190 PRINT H$;"NUMA ANTIGA SALA
DETORTURAS."
5195 RETURN
5200 PRINT H$;"DENTRO DA CABANA
DO CACIQUE."
5201 IF R$(11)=" " AND R$(16)="
" THEN PRINT ,,"ELE ESTA QUEREND
O PRESENTES."
5205 RETURN
5210 PRINT H$;"NA ENTRADA DE UMA
", "CIDADE PERDIDA."
5215 RETURN
5220 PRINT H$;"DENTRO DO AVIAO."
5225 RETURN
5230 PRINT "AQUI A MATA E MUITO
FECHADA E",H$;"DO LADO DE FORA D
E UMA CAVERNA."
5235 RETURN
5240 PRINT H$;"NA ENTRADA DE UM
PANTANO.SE NAO PUDER SE ORIENT
ARCOM SEGURANCA, PODEREMOS FICAR
PERDIDOS NELE PARA SEMPRE."
5245 RETURN
5250 PRINT H$;"NA FRENTE DE UMA",
"CABANA ABANDONADA."
5255 RETURN
5260 PRINT "NESTA SALA EXISTE UM
A ESTRANHA ESCADA DE PEDRA."
5261 IF R$(3)="L" THEN PRINT ,,"
HA UMA PASSAGEM NO TOPO DESSA

```

```

ESCADA."
5265 RETURN
5270 PRINT H$;"NA MARGEM NORTE D
O GRANDE LAGO."
5271 IF W$(2)="<" THEN LET W$(2)
="A"
5275 RETURN
5280 PRINT "AQUI HA UMA VELHA MI
NA DE OURO MAS PARECE QUE JA LEV
ARAM TUDO."
5285 RETURN
5290 PRINT H$;"NO TOPO DA SERRA.
HA UM ABISMO QUE E MAIS ESTREI
TDA OESTE."
5295 RETURN
5300 PRINT H$;"NUMA GRANDE CAVER
NAQUE TEM PASSAGENS PARA TODOS O
S LADOS."
5305 RETURN
5310 PRINT H$;"NUMA ALDEIA DE", "
INDIOS PESCADORES."
5311 IF R$(11)=" " THEN PRINT , ,
"O CACIQUE NOS CONVIDA PARA", "EN
TRAR NA SUA CABANA."
5315 RETURN
5320 PRINT H$;"NUMA CLAREIRA.HA
UMFOSSO AO SEU LADO ";
5321 IF R$(6)="L" THEN PRINT "E
UMA TRILHA AOSTE."
5325 RETURN
5330 PRINT "NESTA SALA TEM ALGUN
S OBJETOS ESPALHADOS PELO CHAO."
"
5335 RETURN
5340 PRINT H$;"DO LADO DE FORA D
E UM ANTIGO TEMPLO."
5345 RETURN
5350 PRINT H$;"NA MARGEM LESTE D
O GRANDE LAGO."
5351 IF W$(2)="<" THEN LET W$(2)
="I"
5355 RETURN
5360 PRINT "AQUI PARECE SER UMA
SALA DE", "ORACOES. HA UM IDOLO B
EM NA SUA FRENTE."
5365 RETURN
5370 PRINT H$;"NUMA ENCRUZILHADA
."
5375 RETURN
5380 PRINT "ESTAMOS ANDANDO NO P
ANTANO.", "ESPERO QUE SAIBA COMO
SAIR DELE."
5385 RETURN
5390 PRINT " ""CUIDADO""",H$;
"NUMA TRILHA MUITO PERIGOSA,"
5395 RETURN
5400 PRINT H$;"NUMA PEQUENA GRUT
A ATRAS DA CACHOEIRA."
5405 RETURN

```



A MICROMAQ é a mais nova loja especializada em Micro Computadores, Software, Acessórios, Treinamento, Livros, Revistas e Manutenção em Equipamentos Nacionais e Estrangeiros.

Rua Sete de Setembro n.º 92 Loja 106 Centro Tel.: 222-6088 Rio de Janeiro RJ

LIVROS PARA TK, NE Z, CP

APLICAÇÕES SÉRIAS

C/programas listados por impressora.

Folha de pagamento, balancete, contas a receber, a pagar, correção monetária das contas do balanço, correção das contribuições do IAPAS, cadastro de clientes, conta bancária, tabela price, estatística, correção de provas, editor de textos, ram toper, sub-rotinas em cassette, chaining programas, contando os bytes das linhas, do programa, das matrizes, economizando memória, etc... etc...

Incluindo:

Conhecendo a impressora, vale a pena? Veja amostra do papel.

Projeto completo de teclado mecânico, com lay-out dos circuitos impressos, dos painéis e gabinete, etc...

2.ª Edição

Cr\$ 4.800,00

TRINTA JOGOS

Incluindo programas em código listados por impressora.

Jogo de damas, labirinto, guerra nas estrelas, enterprise, paredão, demolidor, velha, cassino, roleta russa, corrida de cavalos, golf, vinte e um, cubo mágico, senha, banco imobiliário, bombardeio, som por software, etc...

Lançamento

Cr\$ 2.500,00

45 PROGRAMAS

Prontos para rodar

Arquivos, estoque, plano contábil, agenda telefônica, invasores, caça ao pato, apague a trilha, jogo da velha, força, dado, tabelas, tabuadas, conversão de coordenadas, média, progressão, fibonacci, biorritmo, renumerador de linhas em código, etc... etc...

7.ª Edição

Cr\$ 4.000,00

MICRON

ELETRÔNICA COMÉRCIO E INDÚSTRIA LTDA.
Av. S. João, 74 - Telefone 22-4194 - S. José dos Campos
Est. de São Paulo

LIVROS

Jorge da Cunha Pereira Filho

BASIC PARA MICROS PESSOAIS



Pereira Filho, J. C.,
"BASIC para
micros pessoais",
Editora Campus Ltda.,
Cr\$ 3.950,00 (jul/83).

EDITORA
CAMPUS

BASIC PARA MICROS PESSOAIS apresenta a linguagem BASIC de forma didática e gradual. Através de exemplos, o leitor, utilizando o seu microcomputador pessoal, poderá testar a aquisição dos conhecimentos constantes do texto ao longo de seus dez capítulos, que além desses exemplos para execução em computador, trazem também exercícios subdivididos em duas partes: um guia de estudo dirigido e problemas para serem desenvolvidos e testados em microcomputador.

O guia de estudo dirigido se destina a ressaltar os principais conceitos e conhecimentos que o leitor assimila com a leitura dos capítulos. A seguir, vêm os problemas e as soluções aplicativas que ajudarão o leitor a manipular a linguagem BASIC em situações diferentes.

A linguagem utilizada é fácil e direta, e mesmo aqueles que não têm experiência anterior em programação poderão escrever os seus primeiros programas em BASIC utilizando um microcomputador pessoal.

Em particular, o livro detalha as qualidades da linguagem BASIC dos pequenos microcomputadores pessoais do tipo teclado plano e similares, como TK82-C, TK85, CP-200, NE-Z8000, SINCLAIR ZX-80, ZX-81, ZX SPECTRUN e TIMEX 1000. Mesmo para as pessoas que possuem micros de maior porte, este livro é muito útil como introdução, já que estes apresentam em comum a maioria das facilidades dos pequenos micros.

No primeiro capítulo o autor apresenta o microcomputador (hardware e software) e dedica um item exclusivo para explicação das especificidades dos micros pessoais. Depois dessa explanação inicial e esquemática, os capítulos seguintes tratarão: O teclado e seu uso; Elementos da linguagem; Instruções Básicas; A tela e seu uso; Cálculos Matemáticos; Operações com cadeias de caracteres; Funções do usuário e sub-rotina; Operações com tabelas; Operações diversas.

DATALIFE[®]

VERBATIM[®]



**PRODUZIDO NA ZONA FRANCA
DE MANAUS SIGNIFICA:
QUALIDADE COM 5 ANOS
DE GARANTIA E O MELHOR
PREÇO DO MERCADO.**

DATALIFE[®] diskettes são produzidos com uma única preocupação: o armazenamento de dados sem erros. Esse comprometimento requer precisas técnicas de produção e rigoroso controle de qualidade. DATALIFE[®] diskettes 8 ou 5 1/4 polegadas tem certificação 100% sem erros. A diferença DATALIFE[®] é pura e simplesmente qualidade.

ENTREGA IMEDIATA

FD 34-9000	simples face/simples densidade 26 setores - 128 bytes/setor 8 polegadas
FD 34-8000	simples face/dupla densidade Não setorizado - não formatado 8 polegadas
DD 34-4026	dupla face/dupla densidade 26 setores - 256 bytes/setor 8 polegadas
DD 34-4001	dupla face/dupla densidade - Não setorizado não formatado 8 polegadas

Entrega a partir de setembro 1.983

MD 525-01	simples face/dupla densidade 5 1/4 polegadas
MD 550-01	dupla face/dupla densidade 5 1/4 polegadas

Em embalagem de cartão com 10 unidades
Caixas plásticas opcionais.

Revendedores e Fabricantes interessados:
tel: (011) 262-5332

*PARA ENCOMENDAS FORA DE SÃO PAULO,
A MEMPHIS PAGA A LIGAÇÃO.
DISQUE (011) 800-8462*

Distribuidor:

Memphis

Indústria e Comércio Ltda.

Av. Arnolfo de Azevedo, 108 - Pacaembu - São Paulo - Brasil

CEP 01236 - PABX (011) 262-5577 - Telex (011) 34545

Filial Rio: Praia do Flamengo, 66 cj: 1519 Tel: (021) 205-3849 - 225-3469

Matriz: Av. Angélica, 35 - Sta. Cecília - São Paulo - Brasil - CEP 01227

A loteria da HP-41C

Ricardo de Oliveira Ramos

O objetivo deste programa é reduzir o preço de um jogo da Loteria Esportiva que tenha oito triplos e um duplo, mantendo-se a mesma chance de acertar os 13 pontos. O programa faz as 6561 combinações possíveis para oito triplos e imprime apenas as combinações que estejam dentro de uma faixa de pontos de acordo com o gabarito de favoritos.

Na figura 1 temos um exemplo de jogo. O programa vai variar as apostas 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11 e 12, sendo que as outras serão fixas em todas as cartelas. Digamos que os favoritos sejam:

- Jogo 3 – Coluna 1
- Jogo 4 – Coluna X
- Jogo 5 – Coluna 2
- Jogo 7 – Coluna X
- Jogo 9 – Coluna 1
- Jogo 10 – Coluna 1
- Jogo 11 – Coluna 1
- Jogo 12 – Coluna 2

Para cada cartela da variação é feito um somatório de pontos, da seguinte forma: para cada jogo que coincida com o favorito soma-se dois pontos e quando não coincide, porém está próximo, é somado um ponto. Quando o favorito está na Coluna 1 e a variação na Coluna 2, ou seja, está longe, não é somado nenhum ponto. Assim, o número máximo de pontos no somatório é 16.

Como sabemos, estatisticamente, mesmo que acertemos os cinco jogos fi-

xos, a probabilidade é de apenas dois a quatro acertos entre os oito favoritos, o que representa de sete a onze pontos de somatório, em média. Portanto, você poderá fazer uma aposta com oito triplos e um duplo por um preço bem mais barato, tendo apenas que preencher várias cartelas.

O programa deverá demorar cerca de 11 horas para completar as 6561 variações e imprimir as cartelas. A cada varia-

	1	X	2
1	X		
2	X	X	
3	X	X	X
4	X	X	X
5	X	X	X
6			X
7	X	X	X
8	X		
9	X	X	X
10	X	X	X
11	X	X	X
12	X	X	X
13		X	

Figura 1

ção irá aparecer no visor o seu respectivo número, de 1 a 6561.

Rode o exemplo anterior como na figura 2, e você terá as seguintes cartelas com seus somatórios de pontos correspondentes (apenas as 11 primeiras variações):

1 1 1 1 1 1 1 1	10.
1 1 1 1 1 1 1 X	11.
1 1 1 1 1 1 1 2	12.
1 1 1 1 1 1 X 1	9.
1 1 1 1 1 1 X X	10.
1 1 1 1 1 1 X 2	11.
1 1 1 1 1 1 2 1	8.
1 1 1 1 1 1 2 X	9.
1 1 1 1 1 1 2 2	10.
1 1 1 1 1 X 1 1	9.
1 1 1 1 1 X 1 X	10.

Para um mínimo de 10 e um máximo de 11 as cartelas serão:

1 1 1 1 1 1 1 1	10.
1 1 1 1 1 1 1 X	11.
1 1 1 1 1 1 X X	10.
1 1 1 1 1 1 X 2	11.
1 1 1 1 1 1 2 2	10.
1 1 1 1 1 X 1 X	10.
1 1 1 1 1 X 1 2	11.
1 1 1 1 1 X X 2	10.
1 1 1 1 1 2 1 2	10.
1 1 1 1 X 1 1 X	10.
1 1 1 1 X 1 1 2	11.

Muito utilizada para a programação de jogos, FORTH é dez vezes mais rápida e 40% mais compacta que o BASIC.

FORTH: uma linguagem rápida e compacta

Antônio Costa

FORTH é uma linguagem ideal para microcomputadores por ser extremamente rápida e compacta. Devido à sua velocidade, FORTH tornou-se a linguagem preferida dos aficionados de jogos de vídeo e, caso você tenha interesse na programação de jogos, deve procurar conhecê-la.

Neste artigo, procuraremos explicar como usar um compilador FORTH em computadores que tenham por base o Z80.

BASES DE NUMERAÇÃO

Em FORTH você pode trabalhar em qualquer base de numeração. Imediatamente após ser carregada na memória, a linguagem opera na base 16. Portanto, a primeira coisa a se fazer é passá-la para a base 10, o que é feito teclando:

OA BASE !

Seu sistema deve responder OK e começar a operar na base 10.

FORTH trabalha na notação polonesa reversa, que foi inventada pelo filósofo Lukasiewicz e popularizada pelas calculadoras HP. Por exemplo, se você quiser multiplicar 3 por 4 em FORTH, basta teclar:

3 4 * .

O asterisco (*) efetua a multiplicação enquanto que o ponto (.) imprime os resultados.

Não vamos nos alongar na explicação de como os cálculos são realizados em FORTH. Gostaríamos, entre-

tanto, de informar que a linguagem só opera com inteiros. Paradoxalmente, isto não é uma limitação e permite realizar, em menos tempo, cálculos que em outras linguagens são efetuados em ponto flutuante.

Da mesma forma que as calculadoras HP, FORTH coloca os números que recebe via teclado numa pilha. Quando você tecla . (ponto), o número que está no topo da pilha é retirado e lançado no vídeo. Por exemplo, veja na figura 1 o que ocorre se você teclar 5 8 6.

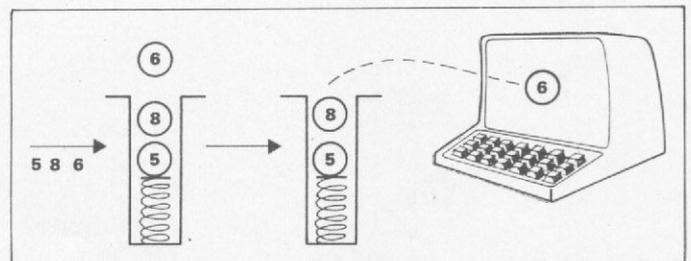


Figura 1

JARGÃO TÉCNICO ESPECÍFICO

Os programadores FORTH possuem um jargão técnico diferente do usado pelos adeptos de outras linguagens. O aprendizado deste jargão é importante se você quiser se comunicar com outros programadores de FORTH e ler artigos sobre a linguagem.

Por exemplo, o topo da pilha é chamado TOS, enquanto as outras posições são denominadas 2OS, 3OS, 4OS etc.

Os programas são chamados **palavras** e sempre estão associados a um nome. **Vocabulário** é como se chama o conjunto de **palavras** ativas num dado momento.

As palavras mais usadas no FORTH estão na figura 2 a seguir:

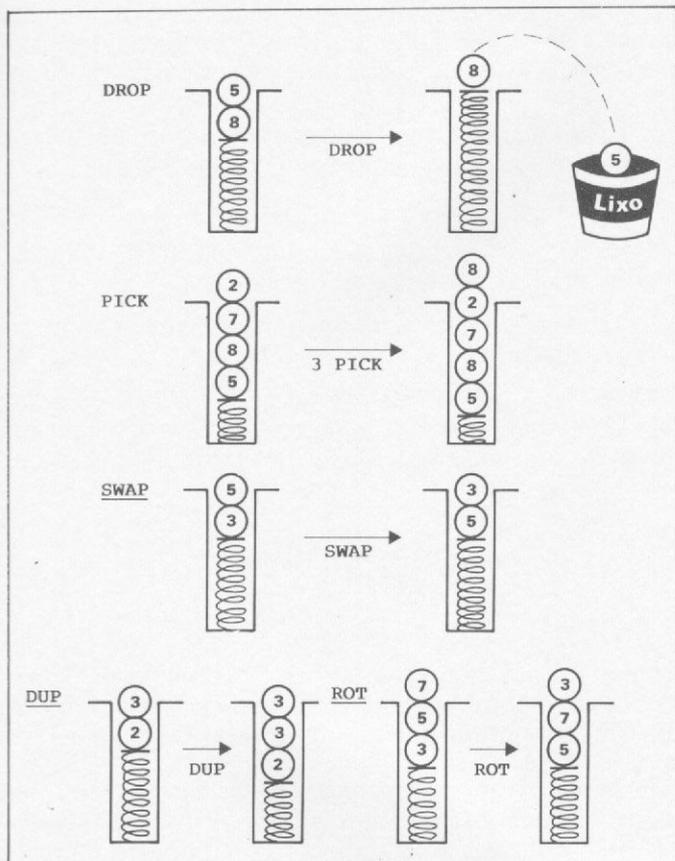


Figura 2

- ! — armazena o 20S no endereço que está no TOS;
- @ — troca o endereço que está no TOS pelo inteiro armazenado nele;
- EMIT — imprime o caráter cujo código ASCII está no TOS;
- C! — armazena o byte menos significativo do 20S no endereço que está no TOS. Equivale ao PEEK do BASIC;
- C@ — troca o endereço que está no TOS pelo byte armazenado nele. Equivale ao PEEK do BASIC;
- KEY — espera uma tecla ser apertada e coloca seu código ASCII no TOS.

O INTÉRPRETE E O COMPILADOR

Se teclarmos:

3 DUP * .

FORTH responderá **9 OK**. Como ele está interpretando comandos vindos diretamente do teclado, dizemos que está no modo interpretador.

Porém, se teclamos:

: QUADRADO DUP * . ;

Ele transformará todos os comandos entre o **:** e o **;** em linguagem de máquina e os armazenará numa região de memória denominada **dicionário**. Como tal operação é chamada **compilação**, diz-se que **:** coloca FORTH no modo compilador e que **;** o traz de volta ao modo interpretador.

Após a compilação, **QUADRADO** passa a fazer parte do **vocabulário**. Se por exemplo, teclamos:

3 QUADRADO

FORTH responderá **9 OK**.

Vamos agora criar uma palavra para testar a velocidade do FORTH:

```

0 VARIABLE X
: TESTE 16000 0 DO 3 4 * X ! LOOP
." TERMINEI" ;

```

16000 0 DO... LOOP e **."TERMINEI"** são equivalentes aos comandos **FOR I=0 TO 16000...NEXT I** e **PRINT "TERMINEI"** do BASIC.

0 VARIABLE X cria uma variável e a inicializa com 0, equivalendo aproximadamente ao **VAR X: INTEGER;** do Pascal. Quando você tecla o nome de uma variável, o endereço onde está o valor dela é posto no TOS.

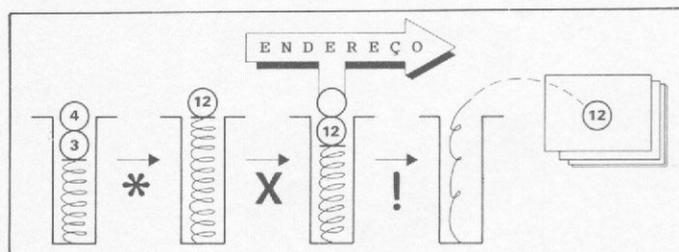


Figura 3

Na figura 3 podemos ver uma esquematização das operações realizadas pela seguinte sequência:

3 4 * X !

A fim de comparar as velocidades do BASIC e do FORTH, execute a palavra **TESTE** e o seguinte programa equivalente a ela:

```

10 DEFINT A-Z
20 FOR I=0 TO 16000
30 X=3*4
40 NEXT I
50 PRINT " TERMINEI"

```

AS ESTRUTURAS DO FORTH

Infelizmente não é possível explicar o funcionamento do FORTH num único artigo. Na tentativa de passar ao leitor algumas informações usando para isso o menor espaço possível, organizei uma tabela de Estruturas comparadas das duas linguagens (figura 4) para dar uma idéia geral.

FORTH	BASIC
: P1 5 0 DO I . LOOP ;	10 FOR I=0 TO 5:PRINT I: NEXT I
: P2 10 0 DO I . 2 +LOOP ;	10 FOR I=0 TO 10 STEP 2 20 PRINT I 30 NEXT I
: P3 10 0 DO I 5 > IF LEAVE THEN I . LOOP ;	10 FOR I=0 TO 10 20 IF I>5 GOTO 50 30 PRINT I 40 NEXT I 50 END
: P4 X @ 0 > IF 1 . ELSE -1 . THEN ;	10 IF X>0 PRINT 1 ELSE PRINT -1
: P5 X @ 0< IF X @ ABS X ! THEN ;	10 IF X<0 THEN X=ABS(X) 20 END

Figura 4 — Estruturas do FORTH e do BASIC comparadas.

Uma das características mais excitantes do FORTH é a possibilidade de *estendê-lo*. Sem entrar em maiores detalhes, vejamos como isto acontece.

Suponhamos que você precise de variáveis do tipo *string* (cadeia alfanumérica). Em FORTH não existe este tipo de variável. O que fazer? Antes de tudo, usando a *extensibilidade* da linguagem, crie um comando equivalente ao DEFSTR do BASIC, tal como:

```
: DEFSTR <BUILDS ALLOT DOES> + ;
```

Onde ALLOT está definida na listagem da *Torre de Hanoi*. Usando DEFSTR você pode declarar uma variável do tipo *string* da seguinte maneira:

```
30 DEFSTR A$
```

Para pôr a letra G na sexta posição de A\$, basta introduzir:

```
KEY 6 A$ C!
```

E em seguida teclar G. O G pode ser recuperado teclando:

```
6 A$ C@ EMIT
```

Vamos ver agora o que faz o < BUILDS...DOES > . Tudo o que está entre o < BUILDS e o DOES > é executado durante a declaração da variável. No nosso caso, ALLOT foi executado e reservou 30 bytes para A\$.

Quando a nova variável é usada, o endereço de início da área reservada a ela é posto no TOS e as palavras entre o DOES > e o ; são executadas. Para entender melhor o que isto significa, examinemos o que acontece ao teclarmos:

```
KEY 6 A$ C!
```

Inicialmente o + que está entre o DOES > e o ; soma 6 ao endereço deixado no TOS por A\$, e o resultado desta operação é o endereço do sexto caráter do *string*. Em seguida, C! armazena o 2OS (isto é o

caráter lido por KEY) no endereço que está no TOS (isto é, no endereço da sexta posição do *string*).

Da mesma maneira que criamos DEFSTR, podemos criar palavras para declarar listas, matrizes, pilhas ou estruturas de controle do tipo REPEAT ...UNTIL ou CASE...OF. Extremamente úteis na elaboração de jogos são as palavras capazes de declarar variáveis do tipo figura. Eis uma destas palavras:

```
: FIG <BUILDS DUP , Ø DO C, LOOP DOES>  
DUP DUP @ + 2 + SWAP 2 + DO I C@EMIT  
LOOP CR ;
```

Para declarar uma variável chamada BOTE e iniciá-la com a figura de um barco, teclamos:

```
135 19Ø 188 176 176 186 176 188 172 9  
FIG BOTE
```

Onde os nove primeiros números são os caracteres ASCII que formam a figura. Após a declaração, cada vez que teclamos BOTE um barquinho será desenhado.

A TORRE DE HANOI

A fim de mostrar o FORTH em ação, escrevi um programa para resolver o clássico problema da *Torre de Hanoi* e fornecer a solução graficamente. Para os que não conhecem a lenda da Torre, vou contá-la resumidamente.

Dizem que em algum lugar do Oriente existe uma estrutura constituída por três pinos. No primeiro deles estão enfiados 64 discos como mostrados na figura 5. Um grupo de monges foi encarregado de passar todos os discos para o segundo pino, movimentando um disco de cada vez e sem nunca colocar um maior sobre um menor. O terceiro pino pode ser usado para armazenar discos temporariamente. Reza a lenda que quando eles terminarem a Terra será destruída. Mais provável é que ela seja destruída antes disso, visto que eles deverão mover os discos 18.446.744.073.709.551.615 vezes.

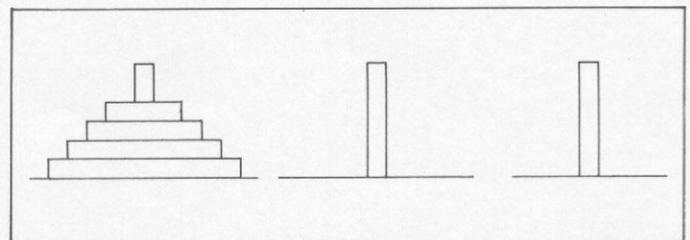


Figura 5 — A Torre de Hanoi.

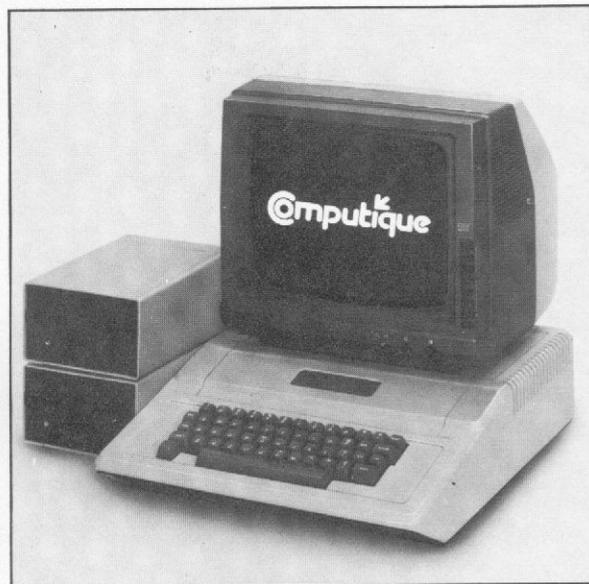
O programa que desenvolvi consegue resolver este problema com até 9 discos e faz uso de recursividade para obter a solução. A limitação no número de discos é imposta pelo tamanho do vídeo.

Para ativar o programa, você deve teclar o número de discos seguido da palavra TORRE. Por exemplo, para resolver com seis discos, teclare:

Conheça
todas opções
em micro.

Conheça

a Computique.



Só no Brasil são produzidos atualmente mais de 30 tipos de microcomputadores. Todos com características próprias, com softwares e periféricos específicos.

Antes de comprar o seu, você precisa analisar todas essas opções. Ou pode, simplesmente, procurar a Computique.

A Computique fala a sua língua, ajudando você a escolher o equipamento e o software corretos.

Oferecendo publicações especializadas e toda orientação técnica que você precisar.

Mostrando, de forma clara e objetiva, tudo que o micro pode fazer por você.

Na hora de escolher o seu micro, fale com quem entende. Fale com a Computique, a opção total em microcomputação.

Computique

O micro sem segredos.

São Paulo:

Av. Angélica, 2578
Fone (011) 231.3922

Rio de Janeiro:

Av. N. Sra. de Copacabana, 1417
L. 303/304 - Fone (021) 267.1093

Campinas:

Rua Conceição, 224
Fone (0192) 32.4445

Poços de Caldas:

Rua Prefeito Chagas, 252
Fone (035) 721.5810

Próximos Seminários

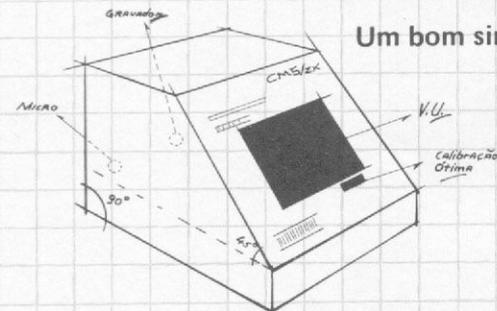
- Visicalc - 4 e 5/08
- Visicalc Avançado - 12/08
- Basic - 08 a 26/08
- Desmistificando o Computador - 23/08 a 01/09
- Basic Avançado - 12/09 a 23/09
- Desmistificando o Computador - 13/09 a 22/09
- D Base II - 15 e 16/09
- Aplicações do Visicalc na Área Financeira - 23/09
- Aplicações Gerenciais em Microcomputadores - 26 a 30/09

Inscrições e Informações:

RUA GERMAINE BURCHARD, 511 - PERDIZES - CEP 05002
 SÃO PAULO - SP
 FONES: 864-7799 - 65-6194 - 62-3600

Entre o micro e o cassete:

CMS/ZX
Um bom sinal



CMS/ZX: CALIBRADOR E MODULADOR DE SINAL

A POLIMICRO, criou o CMS/ZX um calibrador e modulador de sinal de leitura de fitas magnéticas para microcomputadores de lógica Sinclair, ou seja, o ZX 81, o NEZ 8000, o TK 82C e o CP 200

CMS/ZX

O CMS/ZX, modulando o sinal e informando através de um V.U. se o seu programa está sendo adequadamente transmitido, torna fácil a leitura do microcomputador.

O V.U. mede a intensidade do som, sendo ainda eficiente na

monitorização em casos de gravação de programas e dados. A junção do CMS/ZX ao sistema é feito por dois fios, um ligado ao gravador e outro ao cassete.

O CMS/ZX, aparelho de tecnologia e desenvolvimento inteiramente nacional, traz um bom sinal ao seu micro.

POLIMICRO

Av. Andrade Neves, 1254
 Campinas - Fone: (0192) 80-822

FORTH: UMA LINGUAGEM RÁPIDA E COMPACTA

6 TORRE

O desenho da torre de Hanoi aparecerá na tela. Aperte qualquer tecla e o programa apresentará o primeiro movimento. Continue apertando uma tecla qualquer e a solução será apresentada passo a passo.

Acredito que alguns de vocês gostariam de saber como calcular o número de movimentos necessários para se resolver o problema com 64 discos. É possível demonstrar que tal número é dado por 2^{64} . E como achar o valor de 2^{64} ? Usando o programinha em FORTH da figura 6.

```

21 DEFSTR NUM
: UM 1 0 NUM C! 21 1 DO 0 I NUM C! LOOP ;
: PVAR 21 0 DO 20 I - NUM C@ 48 + EMIT LOOP ;
CARIABLE VAIUM
: 2VEZES 0 VAIUM C! 21 0 DO I NUM C@ 2 *
VAIUM C@ + 10 /MOD VAIUM C!
I NUM C! LOOP ;
:P2 UM 64 0 DO 2VEZES LOOP CR PVAR ;
    
```

Figura 6

Neste programa, a palavra /MOD divide 20S pelo TOS e coloca o resto no 20S e o quociente no TOS; UM inicializa com 1 o número de 21 dígitos que está no string NUM; PVAR imprime os dígitos de NUM em ordem reversa; CVariable declara uma variável de um byte; 2VEZES multiplica NUM por 2; e, finalmente, P2 calcula 2^{64} .

Torre de Hanoi (em Forth)

```

: ALLOT DP @ + DP ! ;
: PILHA <BUILDS @ C, 1+ ALLOT DOES> ;
: PSH DUP DUP C@ 1+ DUP ROT C! + C! ;
: PP DUP DUP C@ DUP @= IF ." PILHOTA VAZIA" QUESTION
ELSE DUP 1 - ROT C! SWAP + C@
THEN ;
: CVariable <BUILDS 1 ALLOT DOES> ;

15 PILHA A 15 PILHA B 15 PILHA C
CVariable HPOS CVariable VPOS
@ VARIABLE INI @ VARIABLE FROM @ VARIABLE TO
@ VARIABLE SPARE @ VARIABLE N

: PRTP HPOS C! VPOS C! DUP DUP C@ DUP
@= IF DROP DROP DROP
ELSE + 1+ SWAP 1+ DO VPOS C@ HPOS C@
PTC I C@ 1+ 1 DO 176 EMIT LOOP
VPOS DUP C@ 1 - SWAP C!
HPOS DUP C@ 1+ SWAP C!
LOOP

THEN ;

: PRTPS PAGE 1 1 PTC INI @ DUP . 1+ INI !
A 15 1 PRTP B 15 25 PRTP C 15 45 PRTP
KEY DROP ;

: HANCI DUP N ! OVER FROM ! 3 PICK TO ! 4 PICK SPARE !
DUP 1 = IF DROP PP SWAP PSH PRTPS DROP
ELSE TO @ SPARE @ FROM @ N @ 1 - HANCI
DROP PP SWAP PSH PRTPS DROP
FROM @ TO @ SPARE @ N @ 1 - HANCI
THEN DUP N ! OVER FROM ! 3 PICK TO ! 4 PICK SPARE ! ;

: TORRE N ! @ INI ! A FROM ! B TO ! C SPARE ! CR
@ A @ ! @ B C ! @ C C !
N @ 1+ 1 DO N @ 1+ I - 2 * A PSH LOOP 32 CURSOR ! PRTPS
SPARE @ TO @ FROM @ N @ HANCI 176 CURSOR ! ;
    
```

Antônio Eduardo Costa Pereira é formado em Engenharia Eletrônica pela Escola Politécnica da USP e em Física pelo Instituto de Física da USP. Fez mestrado em Sensoriamento Remoto no Instituto de Pesquisas Espaciais, em São José dos Campos, SP, e Doutorado em Engenharia Eletrônica na Cornell University, em Ithaca, Nova Iorque (EUA). Atualmente é professor da UNESP.

A MAIOR VERSATILIDADE PELO MENOR PREÇO.



Fornecido
também
em forma
de Kit

O JP-01 é um computador pessoal para uso em pequenas e médias empresas que, por sua compatibilidade com os sistemas e linguagens mais usados no Brasil, apresenta uma versatilidade ímpar. Na sua configuração máxima permite ao usuário todas as combinações possíveis para a instalação de periféricos à sua escolha, uma vez

que incorpora em seu circuito as opções de RS-232 (comunicação serial), controladores de disco de 5" ou 8", saída para três monitores simultâneos, alta resolução de gráficos a cores e P&B, memória separada para gráficos, saída para impressora paralela e RGB.

PREÇOS DE

LANÇAMENTO

10% de desconto

Leasing ou financiamento em até 24 meses

JP-01 16K (controlador).....	178 ORTN	IMPRESSORA "DAISY WELL".....	320 ORTN
JP-01 48K C/PARALELA & FLOPPY.....	278 ORTN	DOUBLER C/"SOFTWARE".....	58 ORTN
RS-232.....	23 ORTN	UNIDADE DE 5" S/D.....	120 ORTN
RGBROM.....	25 ORTN	UNIDADE DE 5" D/D.....	150 ORTN
MONITOR P&B.....	22 ORTN	UNIDADE DE 8" S/D.....	180 ORTN
IMPRESSORA 132 COL. FT/GT.....	300 ORTN	UNIDADE DE 8" D/D.....	240 CRTN
		DISCO RÍGIDO (winchester).....	530 ORTN



JANPER
ENGENHARIA ELETRÔNICA LTDA.

Av Presidente Vargas, 418, 16º andar Rio de Janeiro - RJ
Tel.: 253-0827 Telex 34213 PEDM-BR

A implementação da cor

Thelma Vanderlinde

Uma imagem vale por mil palavras. Este velho ditado nunca esteve tão presente no dia-a-dia dos computadores quanto agora. Graças aos recentes avanços tecnológicos observados na parte gráfica destes equipamentos, o espectro de atuação dos computadores cresceu muito, saindo do ambiente puramente burocrático para entrar no mundo do desenho industrial e até do cinema.

Na realidade, este ditado envolve duas características distintas da máquina: sua capacidade de apresentar detalhes na imagem, ou seja, seu nível de resolução gráfica, e sua capacidade de colocar cores na imagem, isto é, seu conjunto de cores.

Neste artigo pretendemos descrever as principais dificuldades de hardware e software encontradas na implementação de recursos gráficos coloridos em mi-

crocomputadores de uso pessoal. Antes, porém, vamos conhecer o princípio de funcionamento da televisão comercial comum.

A TELEVISÃO

O funcionamento da televisão comercial comum baseia-se na propriedade que o olho humano tem de reter uma imagem estática por um curto período de tempo. Dentro desse princípio é possível dar-se uma impressão de movimento através da apresentação rápida e sucessiva de imagens estáticas.

Esta ilusão de ótica ocorre com frequências de apresentação superiores a 20 quadros por segundo. A televisão comercial adotou como padrão 30 quadros por segundo. O quadro de televisão, por sua vez, é formado por 525 linhas ligeiramente inclinadas, que são percorridas de cima para baixo e da esquerda para a

direita por um feixe de elétrons que sensibiliza em maior ou menor intensidade as partículas de fósforo situadas sobre o cinescópio, gerando uma imagem estática.

Para se conseguir a ilusão de movimento é necessário, portanto, percorrer estas 525 linhas 30 vezes por segundo. Como 30 Hz, a frequência de apresentação de quadros, não é muito comum em ambientes domiciliares, optou-se por dividir o quadro em dois campos entrelaçados de 262,5 linhas cada e estabelecer uma frequência de apresentação de campo de 60 Hz, a frequência da rede elétrica. Desta forma, percorrendo alternadamente os dois campos que compõem o quadro na frequência da rede elétrica residencial, 60 Hz, consegue-se uma frequência de apresentação de quadros de 30 Hz. A figura 1 exemplifica bem este fato.



Figura 1 - Formato de campo e quadro

	FREQUÊNCIA	PERÍODO
QUADRO	30 Hz	$1/30 = 33,33$ mseg
LINHA	$30 \times 525 = 15750$ Hz	$1/15750 = 63$ μ seg

Figura 2

Na figura 2 são fornecidos alguns dados técnicos sobre a televisão para facilitar a compreensão do resto do artigo.

Note que no período do quadro já está sendo considerado o tempo de apagamento do feixe no seu retorno da base da tela ao topo e o sinal de sincronismo vertical; do mesmo modo, no período da linha já está sendo considerado o tempo de apagamento de feixe no seu retorno da borda direita da tela à borda esquerda e o sinal de sincronismo horizontal.

DIFICULDADES DE HARDWARE

Agora que conhecemos um pouco mais sobre o funcionamento da televisão, vamos apresentar as dificuldades de hardware e software existentes na implementação de recursos gráficos em microcomputadores de uso pessoal que normalmente utilizam televisores comerciais comuns como tela de vídeo para apresentação de resultados.

A nível de hardware existem dois pontos críticos: o primeiro, relacionado com a resolução gráfica e o segundo, com o número de cores passíveis de apresentação.

O microcomputador, por problemas inerentes à sua arquitetura de hardware, não tem facilidade em apresentar dados em telas com varredura entrelaçada. Portanto, para micros de uso pessoal os dois campos que compõem o quadro são iguais, o que reduz pela metade a resolução gráfica no sentido vertical. Normalmente são utilizadas em torno de 200 linhas diferentes por quadro.

A televisão comercial comum, por sua vez, possui uma banda de passagem de vídeo em torno de 5 MHz, o que permite ao microcomputador endereçar no máximo 317 pontos (5000/15,750) por linha. Normalmente são utilizados em torno de 280 pontos por linha.

Em síntese, concluímos que a tela de maior resolução gráfica para microcomputadores de uso pessoal que utilizam televisão comercial comum como vídeo é uma matriz de aproximadamente 280 x 200. No Apple II ela é de 280 x 192 e no TRS-80 Color Computer, de 256 x 192.

Todo micro de uso pessoal possui uma memória de vídeo que representa uma cópia fiel das informações apresentadas na tela de vídeo. É através dessa memória que o microcomputador faz o *refresh* contínuo da tela. Quando se

trata de tela alfanumérica, cada caráter da tela ocupa uma posição de memória de vídeo e, conseqüentemente, uma tela formada por 24 linhas de 80 caracteres necessita de 1920 (24 x 80) posições de memória de vídeo para ser mapeada.

No caso de tela gráfica, no entanto, o problema é inteiramente diferente pois necessitamos identificar a cor de cada ponto da matriz. Portanto, um micro com capacidade para 16 cores vai necessitar de meio byte para identificar a cor de cada ponto da tela, o que implica no consumo de 28000 ((280 x 200)/2) posições de memória somente para o vídeo. Como normalmente microcomputadores de uso pessoal não possuem muita memória, isto é inviável.

A solução para este impasse consiste em reduzir o número de cores possíveis de serem utilizadas em telas de alta resolução. O Apple II possui 16 cores, mas só permite o uso de quatro na tela de alta resolução 280 x 192; o TRS-80 Color Computer, embora tenha nove cores, só permite o uso de duas na tela de alta resolução 256 x 192.

DIFICULDADES DE SOFTWARE

A implementação de recursos gráficos em microcomputadores de uso pessoal exigiu também um grande esforço no desenvolvimento de técnicas de software para manipulação de telas gráficas. Foi necessário criar, a nível de linguagem BASIC, a mais usual em micros, uma vasta gama de comandos que possibilitassem o manuseio de gráficos. Como não havia um padrão para estes comandos, cada fornecedor criou o seu próprio conjunto e hoje não há compatibilidade entre os programas desenvolvidos para um micro e outro.

Pouco a pouco, no entanto, foram sendo definidas as características básicas que uma linguagem de manipulação de gráficos deve possuir e a tendência dos novos produtos é incorporar este conjunto básico de comandos e acrescentar mais alguns novos, específicos de cada fabricante.

A seguir, relacionamos os comandos fundamentais para a manipulação de gráficos:

- **PONTO** — deve permitir posicionar na tela um ponto de cor especificada pelo usuário a partir de suas coordenadas cartesianas;
- **LINHA** — deve permitir posicionar na tela uma linha de cor especificada pe-

lo usuário a partir das coordenadas cartesianas de suas extremidades;

- **CÍRCULO** — deve permitir posicionar na tela um círculo ou arco de círculo de cor especificada pelo usuário a partir da coordenada cartesiana de seu centro e raio;

- **DESENHO** — deve permitir deslocar um ponto sobre a tela relativamente à sua posição anterior; este deslocamento deve ser possível em oito sentidos diferentes (0°, 45°, 90°, 135°, 180°, 225°, 270° e 315°) e ter comprimento variável.

O Apple II, por ser um dos primeiros micros de uso pessoal a surgir no mercado, possui apenas parte destes comandos, o que dificulta bastante a manipulação de suas características gráficas. Já o TRS-80 Color Computer, um microcomputador mais recente, possui todos os comandos citados acima e mais alguns.

CONCLUSÕES

As principais conclusões que podemos extrair do que foi exposto são:

- telas gráficas com resolução superior a 280 x 200 não podem ser apresentadas em televisões comerciais comuns; devemos usar monitores de vídeo nestes casos;

- telas gráficas de alta resolução com muitas cores não são factíveis em microcomputadores de 8 bits, devido ao tamanho da memória de vídeo necessária para armazenar o mapa da tela e ao tempo disponível para efetuar sua varredura; neste caso, devemos optar por microcomputadores de 16 bits que possuam frequência de clock acima de 5 MHz;

- o software para manipulação gráfica não está padronizado; devemos, então, optar pela utilização daqueles que possuem no mínimo os comandos **PONTO**, **LINHA**, **CÍRCULO** e **DESENHO**, já que esta é a tendência mundial.



Thelma Vanderlinde é Analista de Sistemas formada pela PUC/RJ. É formada também em Física pela Faculdade de Humanidades Pedro II e em Música (Piano) pelo Conservatório Brasileiro de Música. Trabalha atualmente no Departamento de Sistemas da Ceras Johnson e assessora a empresa Indústria e Comércio de Computadores Novo Tempo Ltda. na pesquisa e desenvolvimento de software para composição de músicas através de microcomputadores.

OFERTAS **Kristian**
MICROCOMPUTADORES

DGT-100 Cr\$ 240.000, x 3 — Grátis 18 jogos
 CP-200 Cr\$ 110.000, x 2 — Grátis 6 jogos
 TK85 Cr\$ 89.925, x 2 — Grátis 6 jogos
 TK82-C Cr\$ 49.925, x 2 — Grátis 6 jogos

ainda: UNITRON Ap II, Mem 64K,
 Joystick, Impressoras, etc...
 (Preços sujeitos a modificações)

PROGRAMAS PRONTOS EM FITAS

JOGOS	JOGOS:
<ul style="list-style-type: none"> VISITA AO CASSINO MIDWAY PASSAGEM PARA O INFINITO 10 JOGOS EXCITANTES PARA 1K 	<ul style="list-style-type: none"> SCARFMAN PENETRATOR SUPER-NOVA VIAGEM A VALKYRIA ASILO 1 AVENTURAS DEFENSE COMMAND E MUITO MAIS!

TK ou CP / DGT 100 ou CP 500

LEASING E CRÉDITO DIRETO!

LITERATURA
 • MICRO-SISTEMAS
 • INTERFACE
 • JORNAL TK-CP
 • IMPORTADOS

+ CURSOS DE BASIC GRÁTIS
 NA COMPRA DE QUALQUER MICRO

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL!

APLICATIVOS
 • CONTROLE DE ESTOQUE
 • CONTAS A PAGAR/RECEBER
 • MALA DIRETA/CADASTRO
 • FOLHA DE PAGAMENTO
 • VIDEO-CLUBES
 • ESTATÍSTICOS
 • SOFTWARE SOB ENCOMENDA

Kristian
 ELETRÔNICA LTDA.
 Rua da Lapa, 120 Gr. 505
 Rio de Janeiro - RJ
 Tel.: (021) 252-9057

Mensagem de erro

Na matéria **Controle seu orçamento no TK e NE** (MS nº 21, junho/83, pág. 10) as linhas **650, 683 e 814** saíram com erros. As linhas corretas são as que seguem:

```
650 GOSUB 100
683 IF C=10 OR C=20 THEN GOTO 688
814 LET TT=TT+ST
```

Na matéria **Desenhe e brinque com o micro**, no mesmo número, ocorreram alguns erros à pág. 39. Logo no começo da primeira coluna, a linha **50** saiu com sinais de igual (=) no lugar de asteriscos (*). A linha correta seria:

```
50 IF (X*X)+(Y*Y)>1849 THEN GOTO 80
```

No segundo parágrafo, na quarta e na quinta linha, a letra **I** foi substituída pelo número **1** em duas expressões, que deveriam ser:

$$3 = 2I + H$$

$$20 = 15I + H$$

E no Programa **16**, na mesma página, a linha **30** correta é a que segue:

```
30 LET Y=INT (22-(X-32)*(C-22)/32)
```

Aos autores e leitores, nossas desculpas.

A informática chegou à administração e nós iremos acompanhar passo a passo sua implantação, em linguagem simples e objetiva.

Informática & Administração

ANO I — Nº 1 — AGOSTO 1983 — Cr\$ 800,00 — SÃO PAULO

Uma *nova* publicação da **A.T.I. Editora**

ATI

Alameda Gabriel Monteiro da Silva, 1229 — (011) 280-4144
 Rua Visconde Silva, 25 — (021) 266-5703/246-3839

VENDAS DE MICROCOMPUTADORES

- DESENVOLVIMENTO DE PROGRAMAS
- PROGRAMAS COMERCIAIS E DE ENGENHARIA



A nossa demonstração é personalizada com orientação, paciência, cortesia e boa vontade.

REVENDA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA DIGITUS



TESBI Engenharia de Telecomunicações Ltda.
Rua Guilhermina, 638 - RJ.
Tel.: (021) 591-3297 e 249-3166 / Caixa Postal 63008.



MICROS, VÍDEOS, GAMES & CIA.

Computadores: Polymax, Unitron, Prológica, Micro Digital, Sysdata.

★ OFERTA ESPECIAL "MAXXI" ★

Vídeos: Philco e Sharp
Televisores Sanyo

Vídeo Games: Dynacon, Atari.

OFERTA: Cartuchos para Atari a preço de custo.
Suprimentos: Fitas, Disquetes, Formulários.

★ SUPER OFERTA ★

Disquete Memorex 5 1/4 Cr\$ 5.000,00
CURSOS: Basic I, Basic II — Inscrições Abertas

Rua Estados Unidos, 2141
Tel. 852-8290 / 257-3952 / 231-1173

Por baixo de um bom computador só pode existir uma mesa **H&M**

As Mesas para Terminais H&M são tão boas quanto o seu computador. Sabe por que? Porque elas são feitas com o mesmo know-how e o mesmo critério de controle, segurança e precisão, como são feitos também os computadores.

Além disso, as Mesas para Terminais H&M possuem acabamento perfeito, fosfatizado e com fundo plaine. A base é de poliuretano na cor grafite e o painel na cor gelo. O tempo em todos os modelos é de madeira compensada de mogno ou virola, com revestimento de fórmica fosca branca.



Tudo isso com a qualidade, tecnologia e tradição H&M que você já conhece, e que o seu computador está esperando para conhecer.
Consulte-nos pelo telefone ou solicite a visita de um representante H&M.

ética

Filiada a ANFORSAI



Representantes em todo o Brasil

Hanka Maldonado Ind. e Com. Ltda. - SP: Lgo. Paissandu, 72 - 11º S/1112 - Fones: 227-9925, 227-9060 e 227-8033 - Cx. Postal 7737 - Telegramas: "PASTANKA". RJ: Av. Franklin Roosevelt, 23-8º - S/809 - Fones: 220-9179 e 220-7279. MG: Datamarketing-Prod. p/ Proc. de Dados Ltda.-R. Alagoas, 1460 - Cj. 903 - Belo Horizonte - Fone: 225-9871. CE: João S. Bezerra Jr. - R. Guilherme Rocha, 253 - Fortaleza - Fone: 226-9328. ES: LGC-Com. e Repr. Ltda. - R. Alberto de Oliveira Santos, 42 - S/1416 - Vitória - Fone: 223-1124. PR: SIMIGRA - Supr. e Equip. p/ Computação Ltda. - R. 24 de Maio, 2937 - Curitiba - Fone: 224-9002. SC: SIMIGRA - Supr. e Equip. p/ Computação Ltda. - R. Osmar Cunha, 15 - Bloco A - 8º andar - S/811 - Florianópolis - Fone: 23-1091. RS: Rosa Sapoiznyki - R. Venâncio Aires, 495 - apto. 62 - Porto Alegre - Fone: 21-6089. MT e MS: Fortaleza - Com. e Repr. Ltda. - R. Magnetita, 71 - Campo Grande - Fone: 382-0173. SE: Antunes Repr. Ltda. - R. Laranjeiras, 151 - 2º andar - Aracaju - Fone: 222-2307. PA: ORPASIL - Org. Paraense de Sist. e Serv. Ltda. - Trav. Pe. Eutiquio, 2086 - Belém - Fone: 222-9388 e 222-9669. BA: José Augusto Vasconcelos - R. do Tira Chapéu, 06 - S/806 - Salvador - Fone: 243-8116. MA: ORMASIS - Org. Maranhense de Sist. e Serv. Ltda. - Av. Getúlio Vargas, 1746 - São Luiz - Fone: 222-0217. DF e GO: CHECKMATE - Com. e Repr. Ltda. - SDS-Sector de Diversões Sul-BI, H-Lj. 05 - 1º e 2º subsolo - ED. Venâncio II - Fone: 226-3834 e 224-1657. AM, AC, RO e RR: Cap. de Dados Ltda. - Av. Costa e Silva, 680 - Manaus - Fone: 237-1033 e 237-1793. PE, AL, PB e RN: LUHE - Com. e Repr. - R. Dr. Miguel Vieira Ferreira, 416 - Recife - Fone: 228-3224. Santos e Cidades Vizinhas: José Roberto F. Rodrigues - R. Egidio Martins, 149 - Ponta da Praia - Santos - Fone: 36-2256. Campinas: DIAP - Distr. de Art. p/ Escritório Ltda. - R. José Paulino, 582 - Campinas (SP) - Fone: 32-4133.

Conhecendo melhor as strings

Roberto Quito de Sant'Anna

Talvez você já saiba que as *strings* são variáveis do tipo cadeia e que podem ser constituídas de caracteres alfanuméricos, gráficos, códigos de controle e de compressão de espaços. Entretanto, o que até mesmo muitos programadores experientes desconhecem é ser perfeitamente possível descobrir a localização de uma *string* (melhor dizendo, de qualquer variável) na memória e alterar o seu valor para outro conteúdo desejado, através das funções **VARPTR**, **POKE** e **PEEK**.

Cada variável *string* é referenciada na memória do CP-500 através de 3 bytes consecutivos: o primeiro byte contém o comprimento da *string*; o segundo, o valor do byte menos significativo (LSB); e o terceiro, o valor do byte mais significativo (MSB) do endereço do primeiro caráter da *string*. Explicando melhor:

- 1º byte – valor do comprimento da *string*
- 2º byte – LSB do endereço do primeiro caráter da *string*
- 3º byte – MSB do endereço do primeiro caráter da *string*

A função **VARPTR (A\$)** retorna o endereço do 1º byte acima referenciado. Sendo assim, se temos:

```
10 CLS: A$="MICRO SISTEMAS"
20 X=VARPTR(A$)
30 COMP=PEEK(X): PRINT COMP
40 LSB=PEEK(X+1): PRINT LSB
50 MSB=PEEK(X+2): PRINT MSB
60 INICIO=256*MSB+LSB: PRINT INICIO
   RUN
```

Vemos **COMP=14** e, em **INICIO**, o endereço de memória que contém o valor ASCII do primeiro caráter de **A\$**, ou seja, **M**. Acrescentando uma linha ao programa, obtemos a impressão da letra **M**. Vejamos:

```
70 PRINT CHR$(PEEK(INICIO))
   RUN
```

Como **INICIO** contém o primeiro caráter de **A\$** e o comprimento de **A\$** é 14, para recuperar toda a *string* podemos fazer:

```
70 FOR I=INICIO TO INICIO+13
80 PRINT CHR$(PEEK(I));
90 NEXT I
   RUN
```

Gostou? Então experimente agora o programa abaixo. Ao executá-lo, conforme solicitado, entre com os seguintes números, exatamente nesta ordem: 78, 79, 83, 83, 65, 32, 82, 69, 86, 73, 83, 84, 65 e 33.

```
10 CLS
20 A$="MICRO SISTEMAS"
30 A=VARPTR(A$)
40 X=256*PEEK(A+2)+PEEK(A+1)
50 FOR K=0 TO LEN(A$)-1
60 INPUT "ENTRE UM NUMERO ";N
70 POKE X+K,N
80 NEXT K
90 PRINT A$
```

Surpreso? Agora **LIST** ou **LLIST** o programa e observe bem a listagem. Você concorda com o que aparece agora no lugar de **A\$**? É isto aí... Convém ressaltar que tudo o que foi dito até então é válido também para o S-700.

A mesma técnica poderia ser usada para colocar, a partir de um endereço na memória, os códigos-objeto de uma subrotina em linguagem de máquina, a ser chamada através de **USR**.

Vejamos, então, uma interessante aplicação do que foi dito anteriormente a respeito de *strings*.

PROTOCOLE OS SEUS PROGRAMAS

Frequentemente, durante o desenvolvimento de um programa, ficamos confusos por não conseguirmos identificar, dentre as diversas versões armazenadas (em fita, disco ou, principalmente, listagens em papel), qual a mais recente ou mais atualizada. O programa apresentado na figura 1 pretende resolver de uma vez por todas este problema.

Lembre-se que através das técnicas descritas anteriormente, cada vez que o programa for executado será feita a al-

```
1 A$="                                "VERSAO ATUALIZADA ATE MM/DD/AA HH:MM:SS"
2 A=VARPTR(A$):L=256*PEEK(A+2)+PEEK(A+1)
3 B$=TIMES$
4 FOR I=1 TO 17:II=I+21:X=ASC(MID$(B$,I,1))
5 POKE L+II,X:NEXT I
```

Figura 1

teração da *string* AS, na própria listagem, com os valores da data e hora de execução. Este programa pode ser compactado em uma ou duas linhas e colocado ao início de cada programa que se estiver desenvolvendo, manual ou automaticamente, através de MERGE.

Obedecendo rigorosamente os espaços assinalados (por exemplo, 20 espaços entre o sinal "=" e a *string* propriamente dita), digite e execute o programa. Você verá que, a cada execução, a *string* AS será modificada, mostrando nas posições correspondentes a MM/DD/AA HH:MM:SS a data/hora da execução. Em seguida LLIST, CSAVE ou SAVE à vontade, e você saberá sempre a ordem cronológica de seus programas. O único problema é que, a partir de agora, você não poderá mais *embromar* o seu micro quando tiver que fornecer a data e a hora...

Roberto Quito de Sant'Anna é Engenheiro de Telecomunicações, formado pelo Instituto Militar de Engenharia. Professor da cadeira de Informática da Academia Militar das Agulhas Negras, desde agosto de 1982, é também colaborador da MICRO-MAXI Computadores e Sistemas, como Analista de Sistemas.

Não pare seu programa nem perca a memória

GERATRON

Gerador Eletrônico Portátil de 200 VA



O Gerador Eletrônico GERATRON é a solução definitiva para o problema de falha na rede elétrica. Quando esta faltar, GERATRON continuará alimentando o seu micro como se nada houvesse acontecido. Chame um representante hoje mesmo.



GUARDIAN

Equipamentos Eletrônicos Ltda.

ALTA TECNOLOGIA EM ELETRÔNICA INDUSTRIAL

Rua Dr. Garnier, 579 • Rocha • CEP 20971 • RJ • Tels.: (021) 201-0195, 261-6458 e 281-3295 • Telex (021) 34016
 • São Paulo (011) 270-3175 e 241-7511 • Brasília (061) 226-0133 • Salvador (071) 241-2755 • Recife (081) 221-0142
 • Natal (084) 222-3212 • Belém (091) 222-5122 • Fortaleza (085) 226-0871 • Curitiba (041) 224-5616
 • Florianópolis (0482) 23-0491 • Blumenau (0473) 22-6277 • Porto Alegre (0512) 22-5061

MADE IN BRAZIL

**BUSINESS
CALC**

“Se você usa números para expressar a operação de sua Empresa” ...

Você precisa de BUSINESS-CALC.

A maneira prática de planejar, acompanhar e revisar a operação de sua empresa é através do uso do BUSINESS-CALC.

O BUSINESS-CALC é um produto que permite ao empresário encontrar soluções rápidas para seu problema de processamento de dados; com flexibilidade e simplicidade; com baixo custo; total domínio do usuário sobre o processo de cálculo, prescindindo-se de qualquer conhecimento específico de computador e processamento de dados.

O que é o BUSINESS-CALC? É um produto composto de um software e uma documentação.

SOFTWARE: Matriz eletrônica de 254 linhas e 78 colunas programáveis diretamente pelo usuário, MATRIZ BUSINESS-CALC.

REQUISITOS DO COMPUTADOR
 Sistema Operacional: SOM ou CPM
 Memória mínima: 32K

BUSINESS-CALC V01 ARQUIVO: FLUXDC013 MEMORIA: 269238 [A8] C GG J	
A B C D E	
2	MATRIZ DE FLUXO DE CAIXA
3	-----
4	EMPRESA: YOURS S/A
5	RES: maio
6	
7	
8	
9	
10	-----
11	ITEM semana 1 semana 2 semana 3 semana 4
12	entradas: VENDAS DO RES (100.00)E 20.00)E 100.00)E 250.00)E
13	FINANCIAMENTOS (50.00)E 30.00)E 10.00)E 100.00)E
14	SALDO RES ANTERIOR (30.00)E
15	
16	saídas: FORNECEDORES (75.50)E 234.00)E 100.00)E 20.00)E
17	ALUEIS (23.00)E 3.00)E 30.00)E 100.00)E
18	SALARIOS (12.00)E 12.00)E 10.00)E 15.00)E
19	SALDO DA SEMANA 39.50 -199.00 -30.00 215.00
20	SALDO ACUMULADO 49.50 -129.50 -157.50 55.50

COMPUTEL - COMPUTADORES E
 TELECOMUNICAÇÕES LTDA.
 AV. RIO BRANCO, 45/811 - RIO DE JANEIRO - 20090
 TEL.: 283-1814

computel - computel - computel - computel - computel - computel - computel

O software no Brasil

O incentivo ao desenvolvimento de software e a proteção contra a pirataria. Formação profissional e capacitação tecnológica. As difíceis relações entre software-houses e fabricantes de hardware. A discussão desses temas, entre outros, movimentou, no início de julho, no Rio de Janeiro, expressivas figuras da comunidade brasileira de Informática — professores, técnicos, empresários e autoridades — que participaram do seminário *O Software no Brasil*, promovido pela SEI e PUC-RJ.

Apesar de não haver chegado a soluções conclusivas, com a apresentação de propostas concretas (como era desejo do Secretário Executivo da SEI, Édson Dytz), o seminário deixou um saldo bastante positivo, pelo nível e extensão dos debates. Essa foi a opinião do Secretário de Informática, Joubert Brízida, que em sua fala no encerramento do encontro ressaltou a “extraordinária resposta da comunidade, com o que existe de melhor no setor”. Brízida reconheceu a complexidade do tema, cujo estudo exige, segundo ele, a “decomposição por itens”, e anunciou mais uma iniciativa da SEI em apoio ao setor de software: a constituição de um conjunto de bases de dados relativas ao setor. O primeiro passo nesse sentido foi a assinatura com o Serpro, na ocasião do encerramento do seminário, de um convênio que vai colocar no sistema de informações Aruanda — acessível de qualquer ponto do

país.via telex — um cadastro do software registrado na SEI. Posteriormente, o Aruanda incluirá também um cadastro de hardware e outras informações de domínio público sobre a área de Informática.

ASSUNTOS DEBATIDOS

O seminário foi composto por sete sessões, constituídas de palestras e painéis. No painel sobre *Educação para Desenvolvimento de Software*, organizado pela Sociedade Brasileira de Computação — SBC, Luiz Carlos Carvalho, da SPL, chamou a atenção para a necessidade de uma boa especificação prévia dos problemas a serem resolvidos pelos sistemas de Informática e lamentou a dificuldade que os profissionais brasileiros têm para compreender o problema do usuário que, na sua opinião, quer “a informação e não a computação”. Ele enfatizou ainda que, em termos de tecnologia, “o Brasil tem que procurar caminhos alternativos” mais de acordo com a sua realidade.

Mário Gafan, da Scopus, enumerou as deficiências encontradas por sua empresa na área de recursos humanos: formação inadequada; despreparo para trabalhar em equipe (o que atrapalha a disseminação do conhecimento individual); a dicotomia entre o engenheiro de hardware que não conhece software e vice-versa; o desconhecimento das metodologias de desenvolvimento e a consequente resistência a elas.

Arthur João Catto, professor da Universidade Federal de São Carlos, rebateu acusações normalmente feitas pela indústria de que os recém-formados não correspondem às suas necessidades. Ele explicou que a universidade tem uma gama muito ampla de aplicações a cobrir e, se concentrar a formação dos seus alunos num segmento específico, poderá gerar desempregados em potencial. Ademais, acrescentou, a formação do técnico compreende não só o estudo, mas a vivência profissional, também. E nesse particular, “a indústria ainda não deu à universidade a motivação de um trabalho sério”. Catto reconheceu, contudo, que “a universidade glorifica o comportamento acadêmico” e apontou os riscos dessa atitude argumentando que “se o professor não está habituado ao trabalho real, ele não vai saber transmitir esse tipo de conhecimento aos alunos”.

Entre as intervenções havidas durante o debate, Sérgio Felipe, da UFRGS, lembrou que muitas universidades brasileiras não dispõem de micros nacionais para formar pessoal, além do que o nível de financiamento dado pelo governo e pela indústria às universidades para pesquisa é pequeno. Um técnico do Instituto de Pesquisas Tecnológicas do Estado de São Paulo — IPT, fez outra colocação relevante, referente ao “pessoal de Informática que não entende de aplicação e o pessoal de aplicação que não entende de Informática”. Para

contornar essa dificuldade, ponderou ele, é preciso dar uma formação maior de computação ao pessoal de aplicação.

Já o Vice-Reitor da PUC, prof. Carlos José Pereira de Lucena, observou que é preciso dotar as equipes técnicas de uma capacidade gerencial maior, enquanto que Luiz Martins, presidente da SBC, enfatizou a necessidade de as empresas proporcionarem melhores estágios aos estudantes universitários.

PROTEÇÃO AO SOFTWARE

Em matéria de legislação para proteger a autoria de software, conforme disse Luiz Olavo Batista, advogado especializado em Direito Comercial e estudioso do problema, as dificuldades de se definir a propriedade do software e de se implementar a sua proteção são muitas e, dentre as diversas formas já sugeridas — no Brasil e em outros países — para solucionar o problema, nenhuma delas atende de maneira completamente satisfatória aos seus objetivos.

Já se sugeriu, por exemplo, disse ele, enquadrar o software como propriedade intelectual do autor, como as composições de música e os livros. Dois obstáculos, no entanto, opuseram-se a essa idéia: o soft é geralmente desenvolvido em equipes e, ao contrário das obras de arte, que não podem ser modificadas, o software necessita de constante aperfeiçoamento, distanciando-se gradativamente da versão original. Também já se pensou em tratar o soft de maneira semelhante aos projetos de arquitetura, mas a exemplo da cópia de uma casa, o programa copiado é difícil de localizar e, se sofrer alguma modificação, não será nada fácil provar que se trata de uma cópia.

Outra questão bastante controversa refere-se ao enquadramento do soft como patente ou direito de autor. A patente protege a idéia original, enquanto que o direito de autor protege a forma como essa idéia se expressa, como no caso do estilo de um romancista. Aí vem a dúvida: o que se deve proteger preferencialmente no software: a idéia em que se baseia o programa ou a forma na qual ele é construído? As respostas dadas pelos técnicos divergem muito, comentou Olavo. No caso específico da patente, conforme é aplicada aos produtos industriais, há mais um problema: o autor do software teria que publicar tudo a respeito do programa (listagem inclusa), o que faria a alegria dos piratas e, mais uma vez, pequenas variações em torno da idéia original tornariam bastante complicado coibir o trabalho dos copistas.

Ao nível internacional, a regulamentação do software também não está fácil, explicou Olavo. Enquanto os países grandes produtores demonstram to-

do o interesse em regulamentar a matéria, os pequenos produtores não fazem a mínima questão, uma vez que isso representaria para eles uma enorme evasão de divisas.

A criação no Brasil de um regime jurídico adequado à proteção do software, conclui Olavo, é um problema fundamentalmente político dentro do qual o país, "sem esquecer as relações com o resto do mundo", deve levar em conta preferencialmente os interesses da comunidade como um todo. No plano específico da operacionalização desse regime jurídico, Olavo propôs a criação de um sistema híbrido entre o direito de autor e o direito de patentes.

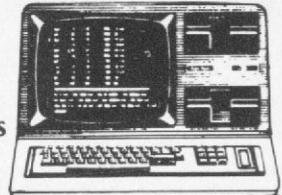
A QUESTÃO DO FOMENTO

Ainda a respeito da proteção ao software, diversas sugestões práticas surgiram durante o painel *Medidas de Proteção à Indústria Nacional de Programação*, organizado pela Assespro, destacando-se a concessão de incentivos fiscais para quem comprasse os programas dos seus legítimos autores.

A melhor proteção que se pode dar ao software nacional, no entanto, na opinião de Luís Carlos Siqueira, da SCI, é fomentar o desenvolvimento do setor, pois a produção brasileira ainda é pequena e "não adianta proteger uma safra que não existe". Enfatizando que "devemos investir nos mercados de minis e micros, que são o forte do hardware existente no Brasil", Siqueira disse que o governo deveria financiar o desenvolvimento (somente para software-houses) sob a forma de contrato de risco baseado num percentual de vendas, sem exigir garantias reais (pois essas empresas não têm como oferecê-las). Outra maneira de incentivar o setor seria fornecer aos usuários financiamentos para a aquisição de software.

Quanto ao relacionamento entre os fabricantes de hardware e as casas de programas, diversas foram as queixas e sugestões apresentadas. Uma das principais reclamações surgidas referiu-se à vinculação do software ao hardware na venda de equipamentos pelos fabricantes. Essa prática, verticalizante e prejudicial ao setor de software, concordaram os empresários presentes, deve ser evitada. Ralf Hanning, da Simicron, insistiu que "o fabricante deve abrir as informações sobre os seus sistemas, e não escondê-las". Ele citou como exemplo o caso do sistema operacional SOM, que a Cobra não divulgou e, em consequência, o mercado adotou o sistema operacional norte-americano CP/M.

OS
MICROS
ESTÃO AÍ!
APRENDA A
PROGRAMÁ-LOS



Se você deseja aprender a programar microcomputadores, esta é a sua chance! Sim, porque a SULLIVAN Microcomputadores, especializada em cursos profissionalizantes desde 1973, tem o que há de melhor e mais atualizado para fazer de você, em pouco tempo, um profissional totalmente capacitado a operar microcomputadores. Veja nossos cursos, por frequência ou correspondência:

- Básico de Eletrônica Digital
- Básico para Microcomputadores
- Micro-processor 8080 e auxiliares
- Micro-processadores Z-80
- Integrado, englobando 3 dos cursos acima
- Linguagem BASIC específico para Microcomputadores

Não há mistério. É escolher e aprender.



SULLIVAN
MICROCOMPUTADORES LTDA.
R. Siqueira Campos, 43 - Gr. 703
CEP 22031 - Rio - RJ.
Plantão telefônico 24 hs.
Tel.: (021) 295-0169

JOYSTICK CORSÁRIO

Para qualquer tipo de Microcomputador

- * Venda
- * Instalação
- * Adaptação
- * Manutenção

Representante para todo Brasil

Tel. (021) 248-8290
Caixa Postal 33.121 - Rio

CURSO BASIC

Turmas com 10 alunos
Aulas práticas e teóricas
Horários: manhã 8:30 hs às 10:30 hs
tarde 14:00 hs às 16:00 hs
noite 20:00 hs às 22:00 hs

MATRÍCULAS ABERTAS

IPANEMA MICRO

Rua Visc. de Pirajá, 540 lj 106 -
22.410 Ipanema Rio RJ
Tel. 259-1516

Texto: Ricardo Inojosa

O Futuro do Homem está na Informática

Inscra-se já para aprender ou aperfeiçoar-se através da mais moderna metodologia

- IPD (Intr. ao Proc. de Dados)
- Programação Basic
- CP/M (Sist. Oper. p/Microcomputador)
- Programação Cobol
- Projeto/Programação estruturada
- Curso de micro especial p/criança



EPD
Processamento de Dados e
Sistemas de Informática
Ltda.

Computador próprio, Turma: Manhã, tarde e noite

Rua Constança Barbosa, 188
Salas 403/8/9
Tel.: 593-4248 - Méier - RJ.

GANHE DINHEIRO EXTRA COM O SEU MICRO

Um Manual atualíssimo e de imediata aplicação prática.

COMPRA AGORA!

Ao receber seu exemplar, **numerado**, você estará concorrendo a um TK-85 e associando-se **gratuitamente** ao ALFABIT - Clube de Computação.

Preço de lançamento: Cr\$ 3.850,00 em cheque nominal, de sua própria conta bancária para:

LUCIANO FONSECA
- Consultoria de InfoMarketing
Cx. Postal 1914 - Tel: (081) 224-3100 - R. da Praia, 76 - S/506, RECIFE, PE

FORMULÁRIOS CONTÍNUOS GRANDE PROMOÇÃO 80 E 132 COLUNAS À VISTA OU À PRAZO PRONTA ENTREGA NO GRANDE RIO REEMBOLSO POSTAL PARA OUTROS ESTADOS



Representante Credenciado
disMAC (Micro Computadores)

FR de Gores COMÉRCIO E ASESORIA
Rua Conde de Bonfim, 344/406
Bl. 1 - Tijuca - RJ - Cep 20520 - Tel.: (021) 234-3945 C.P. 24117.

ASSEL

Assistência Eletrônica Ltda.

Assistência Técnica
Calculadoras Eletrônicas
Microcomputadores e Acessórios
Autorizado: Texas e Dismac

Rua da Lapa, 107 - 1º and.
Tels.: 222-7137 e 222-2278
Rio - RJ.

Em Agosto

TELEVÍDEO (*)

O Lojão de Informática mais descomplicado do país!

Micros, periféricos, suprimentos, Software, Cursos, Livros e Revistas.

PREÇOS ESPECIAIS.
FINANCIAMENTO PRÓPRIO.

Compre pessoalmente ou pelo Reembolso:

TELEVÍDEO LTDA.

R. Marquês de Herval, 157
Tel.: (081) 224-8932,
RECIFE, PE.

(*) Sr. Industrial: distribuímos s/ produto nas melhores condições: contatos em S. Paulo (011) 223-5480.

8 BITS & BYTES Computadores

- * Vendas *
- * Assistência Técnica *
- * Programas *
- * Serviços *
- * Curso de Basic *



Est. da Gávea, 642 Lj B São
Conrado - RJ - Tel.: 322-1912



DATA SOLUTION

Que tal conversar com profissionais de Informática para resolver o seu problema?

Visite-nos
A solução adequada você encontrará aqui.
Desde cursos de alto nível para iniciantes e profissionais, microcomputadores, software, assistência e assessoria técnicas até o suprimentos adequado.

Av. Euzébio Matoso, 654 —
Tel. 813-3350 — SP —
cep. 05.423



HS
Computadores e
Sistemas Ltda.

Revendedor BRASCOM

Microcomputador BR1000M: Nasce e brilha em sua empresa, crescendo com ela ao sucesso. De 1 a 6 terminais MULTIUSUARIO. De 2,4 a 384 Mb em discos. Impressoras de 100 CpS a 600 Lpm.

SOFTWARE: Contabilidade, Administração de Pessoal.

VENDA E RESERVA DE INGRESSOS
Contas a receber / Pagar .

OPEN MARKET

Faturamento e outros.

Rua das Marrecas, 25 S/1001
Tel.: 262-0697 - ligue HS
Rio de Janeiro - RJ

MICROIDÉIA

SOFTWARE P/TK 82 C - TK-85 - CP 200

Cassete	Preço/ORTN
— Controle de estoque	4
— Contas a pagar/receber	3
— Fluxo de Caixa	4
— Mala direta	4
— Cadastro de clientes	4
— Processador de textos	2
— Controle bancário	2
— Contabilidade doméstica	2
— Agenda telefônica	2
— Fitoteca	2
— Orçamento doméstico	3
— Histograma Geral	4
— Controle de contratos	4
— Reserva de consultas	6

JOGOS A 1 ORTN

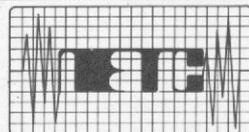
- Alien Blaster - Bombardeio - Cassino - Órgão - All
- Baba/Cosmic Radar - Space Invaders

SOFTWARE P/CP 500
Em Disco

- Controle de estoque - Process. de Texto
- Contas a Pagar/Receber - Cadastro de Clientes

ATENDEMOS P/REEMBOLSO
POSTAL OU AÉREO

REPRESENTANTE: MICRO HOUSE
Com. Reprent. Ltda. - R. Visconde de Pirajá, 547
s/307 - Ipanema - Cep. 22.410 - Tel. 294-6248 ou
através da MICROIDÉIA - Av. Marechal Câmara,
160/1.428 - Castelo - Rio - Cep. 20.020 - Recados
pelo BIP J89 - Central 246-4180



NÚCLEO DE ENSINO
DE TECNOLOGIA E CIÊNCIA LTDA.

O NETC como compromisso de CONTRIBUIR para o aperfeiçoamento e a especialização profissional Tecnológica, através de seu corpo Docente formado por Doutores e Mestres em Ciências e Engenharia, oferece para o segundo semestre de 83 os seguintes cursos:

- Sistemas de Comunicações por fibras Ópticas
- Hardware de Teleprocessamento
- Software de Teleprocessamento
- Computadores e Microcomputadores Digitais-Hardware
- Memórias I - Monolíticas
- Hardware do Microprocessador 8080/85
- Hardware do Microprocessador Z-80
- Interfascamento e periféricos do MP 8085
- Interfascamento e periféricos do MP Z-80
- Eletrônica Digital I - Combinacional
- Eletrônica Digital II - Sequencial
- Amplificadores Operacionais I e II
- Instrumentação e Controle I

— Fornecemos com seriedade e competência o KNOW-HOW que VOCÊ procura!

Venha conhecer nossos laboratórios. Informar-se e inscrever-se a Rua Alvaro Avim, 37/2º and. Centro (Em frente a estação cinelândia Metrô) RJ - 2º a 6º das 16:00 hs as 22:00 hs. Sábados das 08:00 hs. as 17:00 hs.

Trave outros cursos e obtenha descontos em qualquer curso

Inglês para computação. Aprenda inglês com textos e exercícios sobre PD. Você dominará a terminologia de computação. Informe-se.

Alameda Casa Branca, 1218
(esquina com Rua Estados Unidos)
Tels: 852-1493 e 881-8148

CASABRANCA

Yázigi

LINGUAGEM CULTURA

Curso de Basic para microcomputadores.

A MICROSHOP ENTENDE.

Ainda bem que existe a Microshop.

Ela é a única loja de computadores onde você é orientado por gente formada em Computer Science na Universidade de Nova York.

É a única loja que desenvolve software para a aplicação que você precisar. E como ela entende profundamente de microcomputadores e software, tem à sua disposição o que de melhor existe no País.

Faça uma visita à Microshop.

Ela entende até das melhores condições de preço e pagamento para você levar um microcomputador **ap II unitron** versão nacionalizada do famoso Apple, com 48k bytes.

**micro
shop**
A loja dos micros
inteligentes.

Al. Lorena, 652
São Paulo - SP
Tels.: (011) 282-2105 e 852-5603



Um programa que guarda as posições, nomes e tamanhos dos seus programas em fita magnética certamente vai facilitar sua vida.

Organize melhor seus programas em fita

Newton Braga Júnior

Desenvolvido no DGT-100, o programa Diretório que apresentamos a seguir visa facilitar o manuseio de programas em fita magnética, separando os escritos em BASIC dos escritos em linguagem de máquina ou Assembler.

Para cada tipo de programa foi feita uma fita: na fita **CLOAD** estão armazenados os programas em BASIC e, na fita **SYSTEM**, os que estiverem em linguagem de máquina. A finalidade do Diretório, porém, é apenas guardar posições, nomes e tamanhos. Ele não se encarrega de procurar por um determinado programa que esteja na fita — serve apenas como referência.

Os comandos são fáceis:

F — Adianta a listagem (pressionando a tecla **F**, você faz com que o programa posicione, de 8 em 8, a listagem dos programas contidos na fita. Esta listagem se constitui do nome, posição e tamanho em Kbytes).

T — Retrocede a listagem (mantém as mesmas características que o comando **F**, mas em sentido contrário).

P — Entra o número do programa (ao fazer a listagem, você escolhe qual o programa a ser carregado, pressiona **P** e entra com o respectivo número. Feito isto, a tela se apresentará como na figura 1).

```
-----  
PROGRAMA = nnnn  
POSICAO = xxxx  
-----  
  
POSICIONE A FITA NA POSICAO x1 ( x2 ). OK ?
```

Figura 1

Observe que **nnnn** é o nome do programa e **xxxx** é a sua exata posição, que é igual a **x1**; **x2** é a posição recomendada. A diferença entre **x1** e **x2** atua como margem de segurança, prevenindo uma possível falha na precisão do contador de voltas do cassete. É recomendável, portanto, que se posicione a fita a 1 1/2 antes da posição exata.

S — No modo de listagem, termina a execução do programa Diretório. No modo de carregar, aciona o cassete.

N — Termina o modo de carregar, voltando o controle para a listagem.

A listagem é em modo contínuo, ou seja, se você ficar pressionando a tecla **F**, a listagem será feita de 8 em 8 programas (de 1 a 8, de 9 a 16, de 17 a 24, de 1 a 8...). O mesmo acontece se você pressionar a tecla **T**, mas de modo inverso, em sentido contrário.

Os comandos **DATA** das linhas 15, 20 e 25 armazenam os nomes, posições e tamanhos dos programas, em número de 8 em cada comando. Nestas linhas, as variáveis de **A1** a **Y3** deverão ser substituídas pelos comandos correspondentes aos seus programas:

A1 — Posição do primeiro programa
A2 — Nome do primeiro programa
A3 — Tamanho do primeiro programa
B1 — Posição do segundo programa
B2 — Nome do segundo programa
B3 — Tamanho do segundo programa
C1 — Posição do terceiro programa...

O Diretório prevê uma capacidade de 24 programas para uma fita C60. Mas este número é muito relativo, porque a quantidade de programas depende dos seus respectivos tamanhos: quanto maiores forem, menos serão armazenados.

Na linha 5, as variáveis **DD**, **MM** e **AA** deverão ser substituídas pela data em que você montar o Diretório. Para bem organizar os seus programas, proceda da seguinte maneira:

1. posicione a fita no início e deixe rodar 10 voltas;
2. faça a gravação dos programas que você deseja colocar na fita;
3. posicione a fita no início outra vez e desligue os *plugs* **MONITOR** e **REMOTE** do gravador;
4. pressione **PLAY** e, enquanto a fita for rodando, anote as posições dos programas;
5. carregue ou digite o programa Diretório;
6. organize as linhas **15**, **20** e **25**;
7. no início da fita, grave o programa Diretório.

COMENTÁRIOS FINAIS

Para cada programa a ser gravado, antes da gravação, execute um **NEW** e **CLEAR50**. Depois de gravado, faça o cálculo para saber o tamanho do programa: **PRINT X - MEM**, onde **X**, em computadores com 16 Kb, é **15570** e em computadores com 48 Kb é **48338**; **MEM** é a variável do sistema, que indica o quanto existe de memória disponível.

Normalmente, o número de caracteres que uma linha pode conter é 256, mas a linha **300** ultrapassa este número. Por este motivo, você terá que adotar o seguinte procedimento: quando estiver digitando a linha **300** e chegar a **NP=VAL(TU\$(PN))**, entre com a linha e execute um **EDIT300**; pressione **X** e continue a digitar a linha. Assim, você ganha mais 15 caracteres, ou seja, você pode digitar mais 15 caracteres.

Finalmente, sempre que você posicionar a fita no início, não se esqueça de zerar o contador do cassette.

Newton Duarte Braga Júnior é programador COBOL, FORTRAN e BASIC. Atualmente exerce a função de supervisor de vendas na loja Clappy, RJ.

MICRO CONSÓRCIO

Grupos de Microcomputadores
Nacionais de todas as marcas

VENDA DE

- Microcomputadores
- Software
- Assistência técnica

MICROTEMPUS INFORMATICA LTDA.

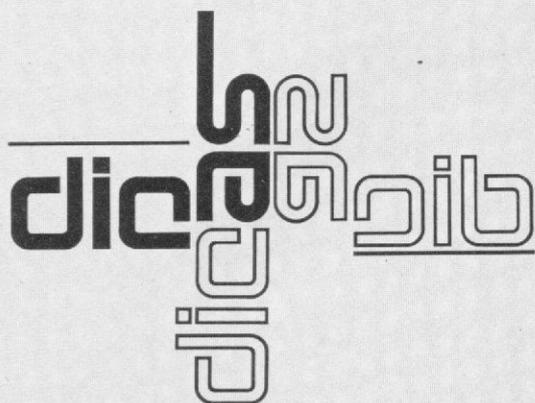
Av. Rio Branco, 156 Gr. 1.420 - Tels.: 262-8737 e 262-0786 - Rio.
Administração: Barros e Barros
Administradora de Consórcios Goodway Ltda.
aut. Rec. Federal nº 03/07/080/82

Diretório

```

5 CLS: CLEAR1000: S1$=STRING$(63, "-"): S2$="***
  DGT-100 DIRETORIO / DD.
  MM.AA / ***: PRINTS1$: PRINTS2$: PRINTS1
  $: PRINT: PRINT "NUMERO", "POSIÇÃO", "NOME"; TAB (
  57) "Kbytes": PRINT: J=1: K=8
10 DIM TU$(24), NM$(24), KB$(24): FOR I=1 TO 24: READ
  TU$(I), NM$(I), KB$(I): NEXT: GOTO 30
15 DATA "A1", "A2", "A3", "B1", "B2", "B3", "C1", "C2",
  "C3", "D1", "D2", "D3", "E1", "E2", "E3", "F1", "F2",
  "F3", "G1", "G2", "G3", "H1", "H2", "H3",
20 DATA "I1", "I2", "I3", "J1", "J2", "J3", "K1", "K2",
  "K3", "L1", "L2", "L3", "M1", "M2", "M3", "N1",
  "N2", "N3", "O1", "O2", "O3", "P1", "P2", "P3",
25 DATA "Q1", "Q2", "Q3", "R1", "R2", "R3", "S1", "S2",
  "S3", "T1", "T2", "T3", "U1", "U2", "U3", "V1",
  "V2", "V3", "X1", "X2", "X3", "Y1", "Y2", "Y3"
30 FOR I=J TO K: PRINT I; ". ", TU$(I), NM$(I); TAB (57)
  KB$(I): NEXT
40 A$=INKEY$: IFA$="F" THEN 100 ELSE IFA$="T" THEN 2
  00 ELSE IFA$="P" THEN 300 ELSE IFA$="S" THEN CLS: E
  NDO ELSE 40
100 J=J+8: K=K+8: IF K>24 THEN 110 ELSE GOSUB 500: GOT
  O 30
110 J=1: K=8: GOSUB 500: GOTO 30
200 J=J-8: K=K-8: IF J<1 THEN 210 ELSE GOSUB 500: GOT
  O 30
210 J=16: K=24: GOSUB 500: GOTO 30
300 PRINT@960, ;: INPUT "ENTRE COM O NUMERO DO P
  ROGRAMA. OK "; PN: CLS: IF PN<1 OR PN>24 THEN 300
  ELSE PRINTS1$: PRINT "PROGRAMA = "; NM$(PN): P
  RINT "POSIÇÃO = "; TU$(PN): PRINTS1$: PRINT@4
  48, "POSICIONE O CASSETE EM "; TU$(PN);: PRI
  NT " ";: NP=VAL(TU$(PN)): PRINT "( "; NP-1.5; "
  ). OK?"
310 A$=INKEY$: IFA$="" THEN 310 ELSE IFA$="S" THEN 3
  20 ELSE IFA$="N" THEN RUN ELSE 310
320 CLS: PRINT@448, "CARREGANDO >====> ";: CLOA
  D
500 FOR I=384 TO 832 STEP 64: PRINT@II, STRING$(63,
  32): NEXT II: PRINT 384, ;: RETURN

```



Coloque o display de cabeça para baixo. Faça o disquete tocar uma música de Roberto Carlos para avisar que o programa já está carregado. Armazene quatro bytes em apenas um, colocando 64 Kb em apenas 16 Kb de RAM.

Invente um Interpretador único para as linguagens BASIC, COBOL, Pascal e FORTH.

Não é preciso chegar a extremos, mas se você tem pequenas rotinas e programas utilitários realmente úteis tomando poeira em seus disquetes ou fitas cassetes, antecipe-se aos piratas e trate de divulgá-los. Envie-os hoje mesmo para:

REDAÇÃO DA MICRO SISTEMAS – SEÇÃO DICAS
Rua Visconde Silva, 25
BOTAFOGO – RIO DE JANEIRO – RJ
CEP 22281

Desta forma sua descoberta poderá ser útil para muitos e muitos, ao invés de desmagnetizar-se com o tempo em suas fitas e disquetes...

TK82 - C

Inverta o vídeo

16514	2A 0C 40	LD HL, (16396)
16517	23	INC HL
16518	06 16	LD B, 22
16520	0E 21	LD C, 33
16522	7E	LD A, (HL)
16523	FE 76	CP 118
16525	28 03	JR Z, 16530
16527	C6 80	ADD A, 128
16529	77	LD (HL), A
16530	23	INC HL
16531	0D	DEC C
16532	20 F4	JR NZ, 16522
16534	10 F0	DJNZ 16520
16536	C9	RET

RAND USR 16514

Robson Gomes Vilela-PE

TK82 - C

Encha a tela com o conteúdo do endereço 16514

16514	00	código do carac.
16515	2A 0C 40	LD HL, (16396)
16518	23	INC HL
16519	06 16	LD B, 22
16521	0E 21	LD C, 33
16523	7E	LD A, (HL)
16524	FE 76	CP 118
16526	28 04	JR Z, 16532
16528	3A 82 40	LD A, (16514)
16531	77	LD (HL), A
16532	23	INC HL
16533	0D	DEC C
16534	20 F3	JR NZ, 16523
16536	10 EF	DJNZ 16521
16538	C9	RET

POKE 16514, 21
RAND USR 16515

Robson Gomes Vilela-PE

TK82-C

Arquive no vídeo

```
16514 2A 0C 40 LD HL,(16396)
16517 11 18 79 LD DE,31000
16520 01 19 03 LD BC,793
16523 ED 80 LDIR
16525 C9 RET
16526 21 18 79 LD HL,31000
16529 ED 5B 0C 40 LD DE,(16396)
16533 01 19 03 LD BC,793
16536 ED 80 LDIR
16538 C9 RET
```

```
RAND USR 16514 - arquiva a imagem
RAND USR 16526 - recupera a imagem
```

Robson Gomes Vilela-PE

CP-500

Centralize os títulos

Para centralizar títulos a serem impressos em uma linha de tela, sem nenhum cálculo, use:

```
100 A$ = "TITULO A SER IMPRESSO"
```

```
110 P=(64-LEN(A$))/2
```

```
120 PRINT TAB(P); A$
```

Em BASIC DISCO é mais fácil ainda usar DEFFN:

```
1 DEFFNX(A$)=(64-LEN(A$))/2
```

```
50 Z$ = "TITULO A SER IMPRESSO"
```

```
60 PRINT TAB(FNX(Z$));Z$
```

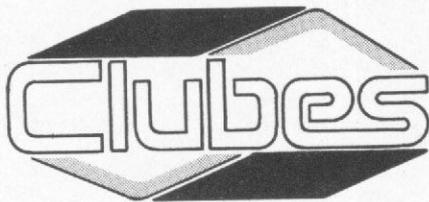
Roberto Quito de Sant'Anna-RJ

Rotina para somar

```
7000 REM*****SUB DE SOMA *****
7010 REM* P1$ E P2$: PARCELAS DA SOMA COM OU SEM PONTO *
7020 REM* NO MAXIMO: 14 CARACTERES INTEIROS *
7030 REM* NO MAXIMO: 14 CARACTERES FRACIONARIOS *
7040 REM* *
7050 REM* R1$: RESULTADO DA SOMA *
7060 REM* *
7070 REM* P1(29),P2(29),R1(29) : VETORES AUXILIARES QUE *
7080 REM* DEVEM SER DIMENSIONADOS ANTERIORMENTE *
7090 REM* *
7100 REM* I,J,T,M1,N1,M2,N2: VARIABEIS AUXILIARES *
7110 REM*****
7120 FOR I=N1 TO M1: P1(I)=0 : P2(I)=0 : R1(I)=0 : NEXT I: R1$="" : T=0
7130 IF LEFT$(P1$,1)="#" THEN FOR I=2 TO LEN(P1$): P1(16-I)=VAL (MID$(P1$,I,1)):
NEXT I: M1=14: N1=16-LEN(P1$): GOTO 7160
7140 FOR I=1 TO LEN(P1$): IF MID$(P1$,I,1)="#" THEN 7150 ELSE NEXT I
7150 M1=13+I: N1=14: FOR J=1 TO I-1: P1(14+I-J)=VAL(MID$(P1$,J,1)): NEXT J: IF I<>
LEN(P1$) AND I<>LEN(P1$)+1 THEN N1=15+I-LEN(P1$): FOR J=1 TO LEN(P1$)-I: P1(15-
J)=VAL(MID$(P1$,J+I,1)): NEXT J
7160 IF LEFT$(P2$,1)="#" THEN FOR I=2 TO LEN(P2$): P2(16-I)=VAL (MID$(P2$,I,1)):
NEXT I: M2=14: N2=16-LEN(P2$): GOTO 7190
7170 FOR I=1 TO LEN(P2$): IF MID$(P2$,I,1)="#" THEN 7180 ELSE NEXT I
7180 M2=13+I: N2=14: FOR J=1 TO I-1: P2(14+I-J)=VAL(MID$(P2$,J,1)): NEXT J: IF I<>
LEN(P2$) AND I<>LEN(P2$)+1 THEN N2=15+I-LEN(P2$): FOR J=1 TO LEN(P2$)-I: P2(15-
J)=VAL(MID$(P2$,J+I,1)): NEXT J
7190 IF M1<M2 THEN M1=M2
7200 IF N1>N2 THEN N1=N2
7210 FOR I=N1 TO M1: R1(I)=P1(I)+P2(I)+T: T=0: IF R1(I)<10 THEN NEXT I ELSE R1(I)=R
1(I)-10: T=1: NEXT I: IF T=1 THEN R1(I)=1: M1=M1+1
7220 IF M1>=15 THEN FOR I= 15 TO M1: R1$=RIGHT$(STR$(R1(I)),1)+R1$: NEXT I: IF R1$=
"0" THEN R1$=""
7230 R1$=R1$+" ": FOR I=N1 TO 14: IF R1(I)=0 THEN NEXT I ELSE FOR J=14 TO I STEP
-1: R1$=R1$+RIGHT$(STR$(R1(J)),1): NEXT J
7240 IF R1$="#" THEN R1$="0"
7250 IF RIGHT$(R1$,1)="#" THEN R1$= LEFT$(R1$,LEN(R1$)-1)
7260 RETURN
```

Marcel C. Tarrisse da Fontoura-RJ

CP-500



- A Associação Amigos da Logo, localizada na Argentina (Salguero, 2964 (1425), Buenos Aires) foi organizada pelo Prof. Horácio Reggini para estudos de "Logo, este potente instrumento de aprendizagem via computador". O Prof. Reggini também estará promovendo, em setembro deste ano, nos dias 16, 17 e 18, o I Congresso Internacional de Logo, em Buenos Aires. Para maiores informações, escreva para Lincoln Brazil e Silva, Av. Bandeirantes, 790, CEP 86.100, Cx. Postal 173, Londrina, Paraná. Telefones: (0432) 22-4131 ou 22-4132.
- Tenho um TRS-80 Colorcomputer e gostaria de entrar em contato com possuidores deste microcomputador para trocas de idéias e experiências. Francisco Soares, Rua Alagoas, 16/408, Belo Horizonte, MG, CEP 30000.
- Procuo pessoas interessadas em trocar informações sobre desenvolvimento de programas de ensino de matemática para crianças. Tratar com Sílvia Vasconcelos no seguinte endereço: Rua Tabapuã, 266, apt. 31, São Paulo, CEP 04533 ou pelo telefone: (011) 64-5001.
- Gostaria de entrar em contato com Radio-amadores que estejam utilizando micros de tecnologia Sinclair para decodificar CW e RITTY. Escrever para Renato Strauss (PY2-EMI), Rua Cardoso de Almeida, 654/32, 05013, São Paulo, SP.
- Os Microfanáticos Apple estão interessados em entrar em contato com outros usuários do Apple (e similares compatíveis nacionais), para intercâmbio de programas e assuntos afins. Caixa Postal 20337, CEP 04034, São Paulo, SP.
- GRANDE CIRCUITO — Boletim de Eletrônica e Computação. Anúncios de trocas, compras e vendas. Seja sócio. Informações pela Caixa Postal 28, 27200, Pirai, RJ.
- Trabalho com CP-500 e gostaria de trocar software comercial com interessados. Tratar com José Valtor Gurgel, Av. Jovita Feitosa, 516, Fortaleza, CE. Telefone: (085) 243-4717.
- Gostaria de fazer contatos com proprietários de TK82-C e TK85 para futuros intercâmbios. Favor ligar para (021) 246-4180, Bix nº 2BK2.

TROCO financeiro ofereço classificados VENDO alugo compro

SOFTWARE

- Vendo para IBM PC, com documentação, original: Vislcalc, Wordstar e Mailmerge. Eleonora, Av. Borges de Medeiros, 3.735/104, tel.: (021) 286-3680, RJ.
- TK82-C, NE-Z8000, etc. Troco, compro e vendo software, diversos jogos. Faça qualquer negócio. André Koch, Av. Emancipação, 402, sala 2, Tramandaí, RS, CEP 95590.
- Vendo ou troco programas para o TK82-C, importados e inéditos nacionais: Frogger, Crazy Kong, Centinpedy, Fungaloides, Glactica... Aos interessados, tratar com Marcelo Rodrigues, Rua J. Carlos, 90, 701, Jardim Botânico, tel.: (021) 286-4765, RJ.
- Vendo ou troco programas para o CP-500. Tratar com Rubens, tel.: (011) 202-8684, SP.
- Procuo programas da área de estrutura (concreto armado) para HP-85. Favor entrar em contato com Roberto Sérgio C. G. Martins. Endereço: Av. Nove de Julho, 876, Centro, Assis, SP, CEP 19800, Caixa Postal 100. Telefone: (0183) 22-1380.
- Programas para HP-41C. Tenho o "Users'Library" de jogos e procuro quem tenha o de matemática e/ou o de Eng. Solar, pois necessito de alguns programas existentes neles. Paulo Bastian Krouwel, Rua Antonio Salomon, 162, CEP 37500, Itajubá, MG.
- Vendo manual TS-1000 Sinclair Computer, novo, por Cr\$ 4 mil. Tratar com Luciano. R. Otero, Rua Saturnino de Brito, 169, Santos, SP.
- Troco um D-8002 por um CP-500 ou Sistema 700 da Prológica. Caixa Postal 7459, São Paulo, CEP 01000.
- Troco (ou vendo) dois jogos eletrônicos ou dois relógios por um CP-300 ou por um computador do seu porte. Tratar com Hélio pelo tel.: (011) 299-1906 (tarde e noite).
- Vendo um computador Commodore VIC 20-5 Kbytes, colorido e com efeitos sonoros, que aceita expansão, joystick, diskdrive, interface para cassete e vem com manual de instrução. Valor de Cr\$ 210 mil. Tratar com Erminio pelo tel.: (0132) 36-0296. Rua República do Peru, 84, Santos, São Paulo.
- Vendo, em perfeito estado de funcionamento, uma calculadora HP12C. Tratar com Leon, Rua Prof. Oscar Pereira, 1220, apto. 517, Porto Alegre, RS, CEP 90000. Preço Cr\$ 100 mil.
- Vende-se impressora PC100C (na garantia) e vários programas de Engenharia Civil. Melhor oferta. Escrever para Rua Liberalino Lima, 287, Vila Velha, ES.
- Vendo microcomputador TK 82-C, expansão de 16K, joystick e alguns jogos, por Cr\$ 145 mil. João Rogério Regonatti, tel.: (021) 238-6978, Rio de Janeiro.
- Vendo calculadora programável TI-59, impressora e acessórios por Cr\$ 200 mil. Tratar com Paulo Pires, Cx. Postal 6125, CEP 13100, Campinas, São Paulo.

DIVERSOS

- Conserto seu Osborne I para dupla densidade. Atualiza-se GRAFTRAX também. Peter, tel.: (021) 393-9277, RJ.

EQUIPAMENTOS

- Vendo TK82-C, expansão 16Kb, função slow, chave inversora de vídeo, joystick, gravador apropriado, livros (manual e de programas) e fitas de jogos. Preço de Cr\$ 150 mil. Tratar com Shirley, somente das 12:00 às 15:00h de 2a. a 6a. pelo telefone: (011) 262-7447.
- Vendo uma calculadora HP-34C. Tratar com Marcos pelo telefone: (011) 262-4928, São Paulo.
- Vendo um TK85 e um JR Sysdata com 16K. Despacho pelo reembolso ou via aérea. Preço Cr\$ 179.850,00 e Cr\$ 430 mil. Tel.: (011) 282-6268, São Paulo, com Maria Izabel.
- Vendo calculadora HP-41C por Cr\$ 180 mil. Tratar com Arlindo Martins Filho: Rua Esmeraldino Bandeira, 393, Afritos, Recife, PE, CEP 50000, tel.: (061) 222-4925.
- Vendo livros de eletrônica e microcomputadores em inglês, em estado de novos, sem uso, a preços de capa em dólares no câmbio. São eles: "Z-80 — Microcomputer Design Projectes", Barden; "Programming your Apple Computer", Editora TAB; "Programming the 6800", Motorola; "What Every Engineer Should Know about Microprocessors", Motorola; "6801 — Hardware Reference Manual", Motorola; "Giant handbook of Electronic Projectes", TAB Books; "How to build remote control devices", Stearne TAB Books; "Video-tape recorders", Hennes; "How to build your own working advanced microcomputer", TAB Books; "101 Microprocessor Projectes", SDK-85 — TAB Books; "Microprocessor Interfacing", Artwick, McGraw Hill. Enrique Humberto Hernandez Ferri, Rua Fiação da Saúde, 128/103, C1, São Paulo. Telefone: (011) 247-4400, ramal: 335.

CHEGA DE PROBLEMAS!

Use Tig Loader

APENAS: CR\$ 15.000,00

TIG-LOADER possibilita:

- a localização do ótimo volume do gravador, facilitando a operação LOAD.
- DUPLICAR qualquer programa, mesmo aqueles "fechados".
- carregar (LOAD) e DUPLICAR simultaneamente.
- gravar (SAVE) em 2 gravadores ao mesmo tempo.
- monitorar as operações LOAD, SAVE ou DUPLICAÇÃO através de fone.
- filtrar as interferências elétricas de baixa frequência, que são a causa da maioria dos problemas de LOAD/SAVE.

APLICATIVOS PARA TK E CP 200

TIG-SCREEN: vinte e sete rotinas de vídeo, para incrementar seus programas! Inversão de vídeo, moldura, arquivo de imagens, rotação, scroll em quatro direções, etc... efeitos visuais incríveis! Em linguagem de máquina, ocupa 1,3Kb, ficando protegido no RAMTOP, depois é só utilizá-lo onde quiser!
P/ 16K Com manual explicativo Cr\$ 8.000,00

TIG-COMP: coloque, em seus programas em BASIC, a velocidade de código de máquina. Rode-os na forma COMPILADA! Simples de usar, é só carregar ou digitar o seu programa em BASIC e depois usar o TIG-COMP. Pronto! Você terá o seu programa em linguagem de máquina em instantes.
P/ 16K Com manual explicativo Cr\$ 15.000,00

TIG-SPEED: uma combinação de soft e hardware, permitindo uma transferência de dados micro/cassete de 4.200 bauds. Você poderá carregar ou gravar 16 Kb em 30 segundos! Acrescenta ao micro a função VERIFY. Facilmo de operar, compõe-se de cassete, interface e manual explicativo.
P/ 16 e 48K Preço sob consulta.

Envie seu pedido + cheque nominal cruzado
Prazo de entrega: 15 dias
Preços válidos até 10/09/83
Despesas postais incluídas nos preços
Atendemos somente por carta



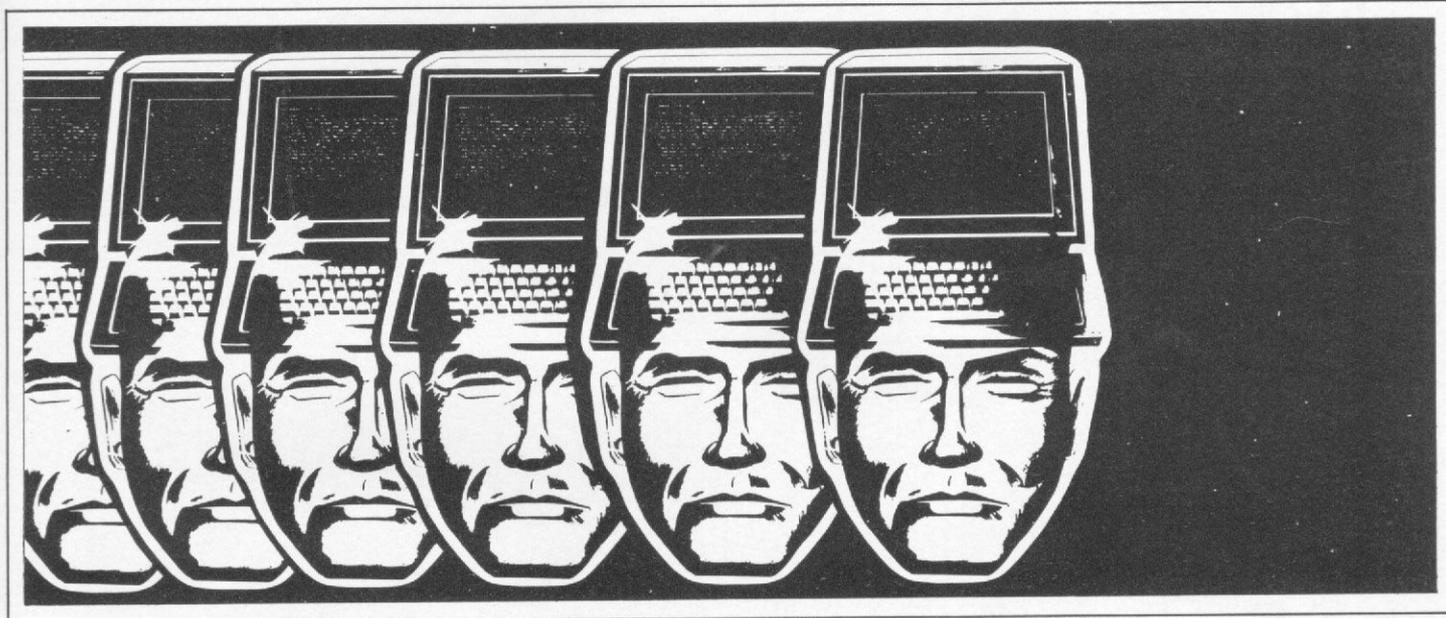
TIGRE COM. DE EQUIP. P/ COMPUTADORES LTDA.
Rua Correia Galvão, 224
CEP 01547 - São Paulo - SP

As linhas completas de microcomputadores, das marcas de absoluta qualidade, você encontra na Imarés. E em regime de pronta-entrega.

Parece igual a outras lojas de computadores? Mas não é. Para início de conversa, a Imarés implantou uma filosofia própria de comportamento que engloba

uma série de serviços: coloca equipamentos, softwares e pessoal experiente à disposição da sua clientela e dá global orientação de compra do equipamento adequado às suas necessidades, atuais e futuras. Feita a escolha, o seu relacionamento com o microcomputador será de

permanente tranqüilidade. A Imarés tem um corpo de técnicos de hardware e software altamente especializado, pronto a prestar plena assistência técnica e manutenção, sempre que necessário. E de mais a mais, na Imarés o seu micro tem dupla segurança: da própria Imarés e do fabricante.



Na Imarés seu micro tem dupla segurança

imare
microcomputadores

Av. dos Imarés, 457 - Tels.: 61-0946/4049 - CEP 04085 - Moema - SP
Rua Dr. Renato Paes de Barros, 34 - Tels.: 881-0200/1156 - CEP 04530 - Itaim - SP



Curso de Assembler — VII

O microprocessador Zilog Z80 possui um barramento de dados de 8 bits para comunicar-se com as memórias e os periféricos. Entretanto, internamente ele tem capacidade para realizar operações com 16 bits. Nesta lição vamos estudar as instruções que compõem o grupo de carga de 16 bits, que são as seguintes:

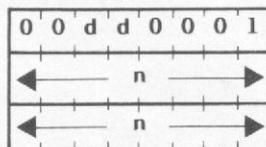
1 – Move constante de 16 bits para um par de registradores

Formato: LD dd,nn

Operação: Move uma constante de 16 bits para um par de registradores de 16 bits.

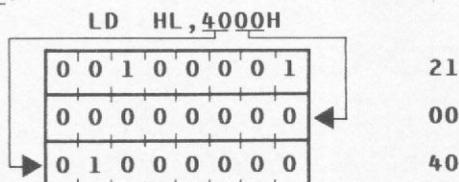
Código objeto:

LD dd,nn



- 00 para dd = par de registradores BC
- 01 para dd = par de registradores DE
- 10 para dd = par de registradores HL
- 11 para dd = par de registradores SP

EXEMPLO:



Descrição: Uma constante de 16 bits nn é carregada no par de registradores dd, onde dd define o par de registradores BC, DE, HL ou SP.

LD BC,0500H

BC ← 0500H

Ciclos de Máquina (M): 3

States (T): 10(4,3,3)

Flags afetadas: Nenhuma

Como exemplo, se o par de registradores HL contém o valor 1A19H, após a execução da instrução LD HL,0293H o par de registradores HL conterá o valor 0293H.

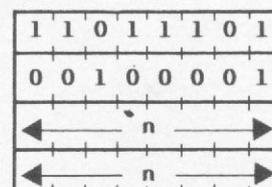
2 – Move constante de 16 bits para o registrador indexador IX

Formato: LD IX,nn

Operação: Move uma constante de 16 bits para o registrador indexador IX de 16 bits.

Código objeto:

LD IX,nn



Descrição: O conteúdo do endereço de memória *nn* é carregado no registrador de baixa ordem do par de registradores especificados (C,E,L,SP_L) e o conteúdo do próximo endereço de memória *nn+1* é carregado no registrador de alta ordem do par de registradores especificados (B, D,H, SP_H).

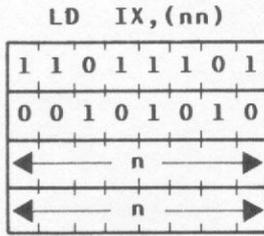
```
LD DE, (7000H)      E ← (7000H)
                   D ← (7001H)
```

Ciclos de máquina (M): 6
States (T): 20(4,4,3,3,3,3)
Flags afetadas: Nenhuma

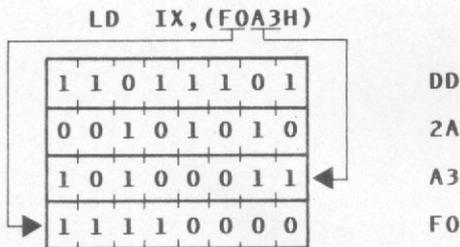
Como exemplo, se o endereço 7000H contém 55H e o endereço 7001H contém FFH, após a instrução LD SP,(7000H) o registrador SP de 16 bits conterá FF55H.

6 – Move memória para registrador indexador IX

Formato: LD IX,(nn)
Operação: Move dois bytes a partir da posição de memória apontada por *nn* para o registrador indexador IX de 16 bits.
Código objeto:



EXEMPLO:



Descrição: O conteúdo do endereço de memória *nn* é carregado nos 8 bits de mais baixa ordem do registrador indexador IX e o conteúdo do próximo endereço de memória *nn+1* é carregado nos 8 bits mais significativos do registrador indexador IX.

```
LD IX, (4500H)      IXL ← (4500H)
                   IXH ← (4501H)
```

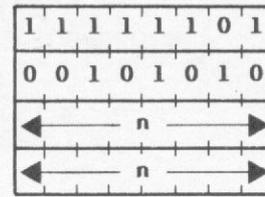
Ciclos de máquina (M): 6
States (T): 20(4,4,3,3,3,3)
Flags afetadas: Nenhuma

Vejam os um exemplo. Se o endereço de memória 4000H contém 91H e o endereço 4001H contém 59H, após a instrução LD IX,(4000H) o registrador IX de 16 bits conterá 5991H.

7 – Move memória para registrador indexador IY

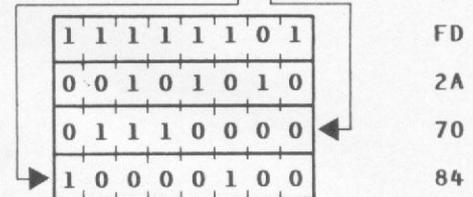
Formato: LD IY,(nn)
Operação: Move dois bytes a partir da posição de memória apontada por *nn* para o registrador indexador IY de 16 bits.
Código objeto:

LD IY, (nn)



EXEMPLO:

LD IY, (8470H)



Descrição: O conteúdo do endereço de memória *nn* é carregado nos 8 bits de baixa ordem do registrador indexador IY e o conteúdo do próximo endereço de memória *nn+1* é carregado nos 8 bits mais significativos do registrador indexador IY.

```
LD IY, (7000H)      IYL ← (7000H)
                   IYH ← (7001H)
```

Ciclos de máquina (M): 6
States (T): 20(4,4,3,3,3,3)
Flags afetadas: Nenhuma

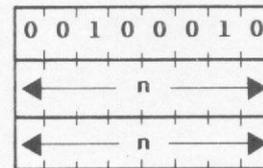
Um exemplo: se o endereço de memória 9C00H contém 41H e o endereço de 9C01H contém 40H, após a instrução LD IY,(9C00H) o registrador IY de 16 bits conterá 4041H.

```
IYL ← (9C00H)
IYH ← (9C01H)
```

8 – Move par de registradores HL para memória

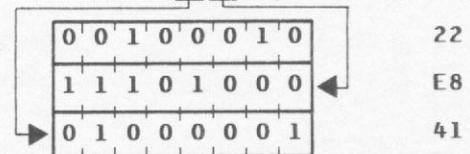
Formato: LD (nn),HL
Operação: Move o conteúdo do par de registradores HL de 16 bits para a memória a partir da posição indicada por *nn*.
Código objeto:

LD (nn),HL



EXEMPLO:

LD (41E8H),HL



Descrição: O conteúdo do registrador L do par de registradores HL é carregado na posição de memória *nn* e o conteúdo do registrador H na próxima posição de memória dada por *nn+1*.

```
LD (7FFFH),HL      (7FFFH) ← L
                   (8000H) ← H
```

Na maioria dos micros pessoais, o usuário tem que conviver com uma série de limitações de capacidade de memória, periféricos etc. No APLY 300 isso não acontece.

Para começar, o APLY 300 é o único micro pessoal brasileiro de sua classe que já incorpora interface serial RS-232C. Isso significa que ele pode operar com virtualmente todas as impressoras disponíveis no mercado, além de comunicar-se com outros computadores. E muito breve você poderá utilizar também duas unidades de disquete e gerador programável de até oito cores.

Seu processador Z-80A é um dos mais rápidos em uso no Brasil, com ciclo de clock de 3,25 MHz. Com a ampla memória RAM de 32 ou 48 Kbytes, você não precisa espremer suas aplicações, nem fazer ginástica na programação.

Mas não é só isso que o APLY 300 se distingue dos demais sistemas. No vídeo, por exemplo, além de funcionar com qualquer TV preto e branco ou colorida, ele dispõe ainda de um conector de SVC (Sinal de Vídeo Composto) para TVs com adaptação de entrada direta de vídeo, o que permite maior nitidez de imagem.

APPLY 300: o mais profissional dos micros pessoais.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Microprocessador Z80-A
- Linguagem Basic
- 8 Kbytes de ROM
- 32 ou 48 Kbytes de RAM
- 69 teclas tipo membrana flexível, com 160 funções
- Joystick, Impressora (RS 232-C)
- Vídeo: Aparelhos de TV B e P ou Colorida
- Gravação em fita cassete comum
- Feedback auditivo no teclado
- Bip programável e com memória
- Tela para texto com 24 por 32 caracteres alfanuméricos
- Tela para gráfico com 44 por 64 pontos gráficos
- Teclas especiais: RUBOUT, EDIT, GRAPHICS, FUNCTION, etc.

APLICAÇÕES

- Programas educacionais
- Jogos animados



E para sua maior qualidade, a fonte de alimentação, localizada no próprio corpo do aparelho, é capaz de fornecer três tensões (selecionáveis por chave), que poderão ser utilizadas para dispositivos externos ao computador.

Essas são apenas algumas das características deste poderoso sistema. Venha vê-lo pessoalmente, você vai ficar impressionado com o desempenho do APLY 300, o mais profissional dos micros pesados.

cdSE 
MICROCOMPUTADORES

Centro de Desenvolvimento de Sistemas
Elétricos Ind. Com. Ltda.
Estrada do Galeão, 11 - sala 202 -
Ilha do Governador - Rio de Janeiro - RJ
CEP 21931 - Tel.: 396-4264

- Jogos inteligentes
- Estatística
- Cálculos matemáticos
- Finanças
- Cálculos Estruturais
- Controle de estoque
- Controle de conta bancária
- Orçamento doméstico
- Gráficos
- Programação Assembler
- E muitas outras aplicações

MICROCOMPUTADOR E MACROATENDIMENTO. DUAS GRANDES ESPECIALIDADES DA COMPUCITY.

Na Compucity você é atendido diretamente pelos profissionais que mais entendem de computadores: os Analistas de Sistemas.

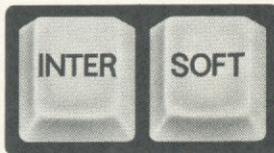
São eles que vão orientá-lo, com demonstrações práticas, sobre o equipamento que melhor atenderá às suas necessidades e orçamento.

Visite a Compucity. Além dos grandes lançamentos do mercado e uma completa linha de suprimentos, você vai encontrar os melhores preços e condições de financiamento. No crédito direto, sistema leasing ou consórcio.

Compucity. O atendimento que não está no programa.



Rua Tomé de Souza, 882 - Savassi. Fone: 226 6336. BH - MG.



Não compre um microcomputador que você não precisa. Consulte a Intersoft.

Fazer uma escolha correta na hora de comprar o seu micro não é nada fácil. As opções são muitas e variadas e o que você precisa é de um microcomputador que atenda às suas necessidades. Nem mais, nem menos.

É aí que entra a Intersoft, dando toda a assessoria para você fazer a melhor escolha. A Intersoft vai analisar o perfil de sua empresa, conhecer os seus problemas e sugerir um micro que lhe dê as soluções adequadas.

Antes de comprar um microcomputador que você não precisa, consulte a Intersoft.

SOFTWARE p/Maxxi, Unitron, Apple, Micro Engenho, CP-500, TRS-80, D-8000/1/2, Alfa 3000/2064, DGT-100/1.

Desenvolvimento de Programas Específicos para todas as áreas.

APLICATIVOS: Folha de Pagamento - Contabilidade - Estoque - Controle Bancário - Contas a Pagar e a Receber - Faturamento Integrado - Programação e Controle da Produção - Mala Direta - Cadastro de Clientes - Cadastro de Imóveis - Controle de Ônibus - Jogos.

UTILITÁRIOS: Editor de Assembler - Compiladores Basic, Cobol, Pascal e Fortran - Superscript - Visicalc - Magic Window.

* Cursos de Basic (aulas práticas)

* SUPRIMENTO: Disquetes - Formulários - Fitas p/ impressoras.

* REVENDA DE MICROCOMPUTADORES (consulte).

INTERSOFT SISTEMAS E COMÉRCIO EM COMPUTAÇÃO LTDA.

Avenida Brigadeiro Faria Lima, 1462 - Conj. 2A

Tels.: 211-0371 / 212-8971 - São Paulo - SP.

CURSO DE ASSEMBLER - VII

Ciclos de máquina (M): 5

States (T): 16(4,3,3,3)

Flags afetadas: Nenhuma

Como exemplo, se o conteúdo do par de registradores HL é 483AH, após a execução da instrução LD (3000H),HL o endereço 3000H conterá o byte 3AH e o endereço 3001H conterá o byte 48H.

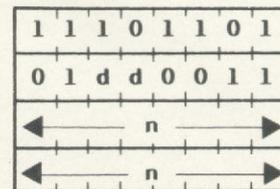
9 - Move par de registradores para memória

Formato: LD (nn),dd

Operação: Move o conteúdo do par de registradores dd de 16 bits para a memória indicada por nn.

Código objeto:

LD (nn),dd



00 para dd = par de registradores BC

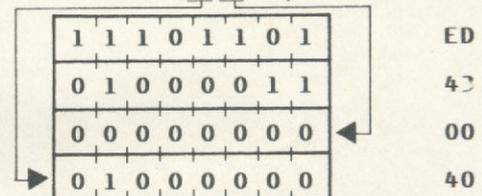
01 para dd = par de registradores DE

10 para dd = par de registradores HL

11 para dd = par de registradores SP

EXEMPLO:

LD (4000H),BC



Descrição: O conteúdo do registrador de baixa ordem do par de registradores especificado (C,E,L,SP_L) é carregado na posição de memória dada por nn e o conteúdo do registrador de alta ordem do par de registradores especificado (B,D,H,SP_H) é carregado na posição de memória dada por nn+1.

LD (7F01H),DE (7F01H) ← E

(7F02H) ← D

Ciclos de máquina (M): 6

States (T): 20(4,4,3,3,3,3)

Flags afetadas: Nenhuma

Como exemplo, se o par de registradores BC contém o número A675H, após a execução da instrução LD (1000H),BC a posição de memória 1000H conterá o byte 75H, enquanto 46H será carregado na posição 1001H.

No próximo número continuaremos com a descrição das instruções que compõem o grupo de carga de 16 bits do Z80.

Amaury Correa de Almeida Moraes Junior é formado pelo curso de Análise de Sistemas da FASP, tendo feito diversos cursos de aperfeiçoamento nas áreas de Eletrônica Digital e Microprocessadores.

Amaury trabalha como Analista na PRODESP, na área de mini/micro-computadores e presta consultoria a empresas para a implantação de sistemas de microcomputadores.

Suprimentos Prodata: uma boa impressão do que foi gravado



OFERTAS PARA AGOSTO/SETEMBRO

- Fitas para impressoras ELEBRA e P 720 PROLÓGICA: Cr\$ 2.000,00 +18% IPI
- Fitas para impressoras DIGILAB: Cr\$ 3.969,00 +18% IPI
- Fitas para cartuchos CENTRONICS 152 da Dismac: Cr\$ 1.195,00 +18% IPI

- Fitas impressoras em cartucho para todos os Micros, Minis e Processadores de Palavra.
- Fitas largas para impressoras grandes (IBM, Burroughs, Cobra, Facom, Univac, etc.), em nylon e mylar.
- Fitas para impressão de caracteres magnéticos CMC-7 (Tandem-Cobra, H.Bull, Olivetti, Burroughs, MDS, etc.).
- Diskettes de 8" e 5 1/4" (densidade simples e dupla).
- Fitas magnéticas de 300/600/1200/2400 pés (caixa plástica, tape seal e wrap around).
- Discos magnéticos.

Confie na experiência de 8 anos de quem fabrica suprimentos da mais alta qualidade.

Exija Prodata.



PRODATA

PRODUTOS PARA PROCESSAMENTO DE DADOS LTDA.

Rua Henrique Ongari, 103 CEP 05038 São Paulo SP Tels. 262-0896 – 864-3410

representantes:

Rio de Janeiro: fone 253-3481 / Belo Horizonte: fone 225-9871

Curitiba: fone 263-3224 / Porto Alegre: fone 26-6063 / Belém: fone 223-6319

Recife: fone 227-2969

Orientação na hora da compra, seguida de um suporte pós-venda que inclui o treinamento e uma série de outros serviços e facilidades.

Orientação e cartão especial

Inaugurado recentemente em São Paulo, o Centro Experimental de Informática - CEI, da Servimec, apresenta em seu *show-room* uma variada exposição de microcomputadores. Lá, os clientes recebem completa orientação na escolha do equipamento e respectivo software, tendo ainda a possibilidade de experimentar todas as máquinas expostas.

O Centro Experimental de Informática, segundo Antonio Barrio Jr., Diretor Superintendente, nasceu da constatação feita pela Servimec de que não havia uma orientação criteriosa na venda de microcomputadores e software, adequada às necessidades reais do comprador. "O CEI pretende preencher esse espaço atendendo desde leigos curiosos em Informática até empresas que procuram soluções efetivas para as suas necessidades", explica.

No Centro é encontrada uma ampla variedade de equipamentos, tais como micros pessoais e comerciais, terminais de vídeo, acessórios, suprimentos e um conjunto de programas selecionados pela equipe do próprio Centro. O CEI comercializa produtos da Polymax, Spectrum, Prologica e Digitus, entre outros. Há também o serviço de teleprocessamento, que interliga os computadores de grande porte da Servimec, em regime de time-sharing, a terminais ou micros instalados nos escritórios dos usuários, em qualquer ponto do país. A assistência técnica de todos os equipamentos é assegurada pelos fabricantes e pelo CEI/Servimec, no próprio centro.

Para prestar maior informação ao usuário, o Centro possui uma biblioteca de consulta e estudo e vende assinaturas de revistas nacionais e estrangeiras, além de proporcionar cursos básicos de BASIC e COBOL. Essas aulas também podem ser dadas nas instalações das empresas que solicitarem esse serviço. Segundo Antonio Barrio Jr., 71% dos alunos que procuram os cursos vêm por recomendação de ex-alunos. "Isso é um dado muito importante para o CEI", afirma ele.



No *show-room* do CEI os clientes têm amplo acesso aos equipamentos expostos para escolher o que melhor atende às suas necessidades.

CARDWARE

Na compra de um microcomputador o cliente recebe o *Cardware*, um cartão exclusivo que proporciona uma série de vantagens, tais como a preferência de vaga em cursos, palestras e seminários e desconto de até 25% em todos os eventos. A Servimec também envia a todos os seus clientes preferenciais uma carta mensal com todas as notícias de Informática publicadas pela imprensa, além do calendário de todos os eventos que irão ocorrer nos próximos 60 dias. Na área de software há uma atualização constante dos programas e sempre que um sistema é alterado o CEI envia ao usuário a nova versão. Uma outra possibilidade que a empresa oferece aos seus clientes é a de alugar equipamentos para utilização na Servimec em horário reservado.

O Diretor Superintendente da Servimec acredita que o desenvolvimento da Informática vai tomar conta cada vez mais do nosso dia-a-dia: "Mais cedo ou mais tarde vamos conviver com ela como já convivemos com a televisão e o telefone. Por isso é muito importante formar e informar as gerações que ainda estão em contato com a Informática, para que ela não fique alienada do progresso da informatização".

O CEI/Servimec também comercializa os diversos produtos pelo sistema de financiamento ou leasing. O endereço do Centro Experimental de Informática é: Rua Corrêa dos Santos, 34 - 3º andar, Bom Retiro, São Paulo - SP, CEP 01123, tel.: (011) 222-1511.

Texto: Cláudia Salles Ramalho
Foto: Nelson Jurno

O pequeno grande micro.

Agora, na hora de escolher entre um microcomputador pessoal simples, de fácil manejo e um sofisticado microcomputador profissional, você pode ficar com os dois. Porque chegou o novo CP 300 Prológica. O novo CP 300 tem preço de microcomputador pequeno. Mas memória de microcomputador grande.



Pode ser acoplado à uma impressora.

Ele já nasceu com 64 kbytes de memória interna com possibilidade de expansão de memória externa para até quase 1 megabyte.

E tem um teclado profissional, que dá ao CP 300 uma versatilidade incrível. Ele pode ser utilizado com programas de fita cassete, da mesma maneira que com programas em disco.



O único na sua faixa que já nasce com 64 kbytes de memória.



Compatível com programas em fita cassete ou em disco.

Pode ser ligado ao seu aparelho de TV, da mesma forma que no terminal de vídeo de uma grande empresa.

Com o CP 300 você pode fazer conexões telefônicas para coleta de dados,



Permite conexão telefônica.

se utilizar de uma impressora e ainda dispor de todos os programas existentes para o CP 500 ou o TRS-80 americano. E o que é melhor:

você estará apto a operar qualquer outro sistema de microcomputador.

Nenhum outro microcomputador pessoal na sua faixa tem tantas possibilidades de expansão ou desempenho igual.

CP 300 Prológica.

Os outros não fazem o que ele faz, pelo preço que ele cobra.



Pode ser ligado a um televisor comum ou a um sofisticado terminal de vídeo.



PROLOGICA
microcomputadores

Av. Eng.º Luis Carlos Berrini, 1168 - SP



- AM
- Manaus - 234-1045
- BA-Salvador - 247-8951
- CE-Fortaleza - 226-0871 - 244-2448
- DF-Brasília - 226-1523 - 225-4534 • ES-Vila Velha
- 229-1387 - Vitória - 222-5811 • GO-Goiânia - 224-7098 • MT
- Cuiabá - 321-2307 • MS-Campo Grande - 383-1270 - Dourados - 421-1052
- MG-Belo Horizonte - 227-0881 - Betim - 531-3806 - Cel. Fabriciano - 841-3400 - Juiz
- de Fora - 212-9075 - Uberlândia - 235-1099 • PA-Belém - 228-0011 • PR-Cascavel - 23-1538 • Curi-
- tiba - 224-5616 - 224-3422 - Foz do Iguaçu - 73-3734 - Londrina - 23-0065 • PE-Recife - 221-0142 • PI-Teresina
- 222-0186 • RJ-Campos - 22-3714 - Rio de Janeiro - 264-5797 - 253-3395 - 252-2050 • RN-Natal - 222-3212 • RS-Caxias do
- Sul - 221-3516 - Pelotas - 22-9918 - Porto Alegre - 22-4800 - 24-0311 - Santa Rosa - 512-1399 • RO-Porto Velho - 221-2656 • SP
- Barretos - 22-6411 - Campinas - 2-4483 - Jundiaí - 434-0222 - Marília - 33-5099 - Mogi das Cruzes - 469-6640 - Piracicaba - 33-1470 - Ribeirão
- Preto - 625-5926 - 635-1195 - São Joaquim da Barra - 728-2472 - São José dos Campos - 22-7311 - 22-4740 - São José do Rio Preto - 32-2842 - Santos - 33-2230
- Sorocaba - 33-7794 • SC-Blumenau - 22-6277 - Chapecó - 22-0001 - Criciúma - 33-2604 - Florianópolis - 22-9622 - Joinville - 33-7520 • SE-Aracaju - 224-1310.

Microdigital TK 85. Venha dominá-lo.

Link



Características Técnicas

- Linguagem BASIC
- 10 Kbytes de ROM.
- 16 ou 48 Kbytes de memória RAM.
- 40 teclas e 160 funções.
- Gravação de programas em fita cassete comum.
- Input e Output de dados.
- Vídeo: aparelhos de TV B&P ou colorido.
- Funções especiais HIGH-SPEED.
- Som Opcional.
- Joystick, impressora.

Preço de lançamento:
Cr\$ 198.850,00 (16 K)
Cr\$ 269.850,00 (48 K)
 (Preço sujeito a alteração)

A primeira coisa que surpreende no TK 85 é o seu visual. Ele é compacto, leve e muito bonito. Se você esperar dele o desempenho de um pequeno computador, vai se surpreender dele o TK 85 é um computador de grande capacidade e de grandes recursos. Acione o TK 85 e comece a dominá-lo. Você vai dominar, também, todas as situações. Resolver seus problemas domésticos ou profissionais. Vencer desafios e se divertir com jogos animados e inteligentes. Computador Pessoal TK 85. Uma fera às suas ordens.

MICRODIGITAL
 Rua do Bosque, 1.234 - Barra Funda
 CEP 01136 - Cx.P. 54.088 -
 São Paulo - SP
 PABX 825-3355

REVENDEDORES: ARAJÁ 224-1310 • BELEM 222-5122/226-0518 • BELO HORIZONTE 226-6336/225-3305/225-0644/201-7555 • BLUMENAU 22-1250 • BRASÍLIA 224-2777/225-4534/226-9201/226-4327/242-6344/242-5159 • BRUSQUE 55-0675 • CAMPINAS 32-3810/8-0822/32-4155/2-9930 • CAMPO GRANDE 383-6487/382-5332 • CARUARU 721-1273 • CUIABÁ 321-8119/321-7929 • CURITIBA 232-1750/224-6467/224-3422/243-1731/223-6944/233-8572/232-1196 • DIVINÓPOLIS 221-2942 • FLORIANÓPOLIS 23-1039 • FORTALEZA 226-4922/231-5249/231-0577/231-7013 • FREDERICO WESTPHALEN 344-1550 • GOIÂNIA 261-0333/224-0557 • IJUÍ 332-2740 • ITAJUBÁ 622-2088 • LINS 22-2428 • LONDRINA 22-4244/23-9674 • MACEIÓ 223-3979/221-6776 • MANAUS 237-1793 • MOGI DAS CRUZES 468-3779/208-6797 • MURIARÉ 721-1593 • NATAL 222-3212/231-1055 • NITERÓI 722-6791 • NOVO HAMBURGO 93-1922/93-3800 • PELOTAS 24-5139 • PORTO ALEGRE 26-8246/21-4189/24-1411/22-3151/24-0311/21-6109/24-7746 • PRESIDENTE PRUDENTE 22-2788 • RECIFE 241-4310/224-8777/224-3436/224-4327 • RESENDE 54-1664 • RIBEIRÃO PRETO 636-0588/634-4715/635-1195 • RIO DE JANEIRO 267-1093/252-2050/253-3395/264-0143/259-1516/232-5948/591-3297/222-6088/267-1339/329-4869/228-2650/246-4824/239-5612/542-3849/62-8737 • SALVADOR 248-6666/235-4184/247-5717 • SANTA MARIA 221-7120 • SANTO ANDRÉ 455-4962/444-7375/454-9283 • SANTOS 4-1220/32-7045/35-1792/33-2230 • SÃO CARLOS 71-9424 • SÃO JOÃO DA BOA VISTA 22-3336 • SÃO JOSÉ DOS CAMPOS 22-3968/22-7311/22-8925/21-3135 • SÃO PAULO 853-0164/853-0448/239-4122/36-6961/61-4049/881-1149/258-3954/212-9004/282-2105/212-3888/545-4769/227-3022/864-8200/222-1511/259-2600/282-6609/813-4555/814-3663/826-1499/521-3779/270-7442/210-7681/813-4031 • SOROCABA 32-9988 • TAUBATÉ 31-4137 • UBERABA 333-1091 • UBERLÂNDIA 234-8796 • VIÇOSA 891-1790/891-2258 • MARÍLIA 33-4109